TOP
全國第一的M.D.專業年鑑
MEGA-DRIVE

特輯3

售價 200元

●強勢軟體・歡樂展現

SEGA M.D.'90下半年 38部作品總回顧

●支援系統・鬧熱滾滾

M.D.最新硬體 週邊徹底蒐錄



●多采多姿・難關突破

M.D.軟體秘技強力放送

●競爭激烈・程式硬戰

M.D.廠商背景資料大公開

紅橘子資訊



——二月一日正式開幕——

農曆年除夕～初四(2月14日～2月18日)電子廣場年休、初五繼續營業。

爲了與您分享開幕的喜悅，特舉辦下列活動

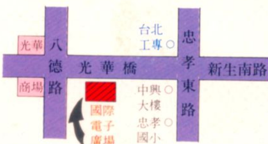
★凡持右下截角至紅橘子，**免費**打大型電玩一次，或**免費**交換任何卡匣一次
(時間2月7日～13日共7天)。

★軟體世界各PC GAME**全八折。**

服務項目

- 全國最高價現金買取中古卡匣、SNK、SEGA、PC、任天堂及各式主機……
- SEGA 、PC 、超級任天堂卡匣，交換一律80元。
- 特設中古超市，您自己定價自己寄賣。
- 各式新卡，免費試玩再買。
- 電腦週邊特價。
- 各式卡匣出租。
- 可用郵政劃撥方式寄賣，或收回中古產品。

您立即出價，
紅橘子立即買進。







地址：新生南路一段 6 號之32
(光華商場旁)國際電子廣場地下 2 樓
TEL:(02)3974732



我需要………
□免費打大型電玩一次
□免費交換卡匣一次

編者手記

在大多數使用者的熱情擁護、著名軟體廠商們協力下，'90年MEGA—DRIVE成就非凡！M.D.通訊介面MODEN、彩色液晶掌上型遊戲主機GAME—GEAR的相繼推出、M.D. CD—ROM、IBM PC/AT•TERA的開發規劃，更成為SEGA公司在硬體方面的多項突破。軟體方面則有多款發揮68000 CPU優越性能的射擊、動作、模擬佳作強力登場，迎向M.D.的強硬作風，M.D.迷各個喜形於色、眉開眼笑！

面臨SFC推出的超強壓力，SEGA出人意表的宣布RPG鉅作「光明與黑暗」的製作企劃，並且十分明確地表示，只要遊戲中有需要，在軟體中將附加SFC所刻意強調的擴大、縮小、旋轉等處理技巧，製作出媲美SFC軟體的畫面效果。就因SEGA公司的細密主張，「三國志、亂世群英」、「凱撒大帝」兩款SLG作品，也將以中國人最瞭解的中文字體出現在M.D.上。目前M.D.所帶來的中文魅力正不斷的在空氣中擴散著，且在電玩市場中成為最暢銷的機種。M.D.的銷售量突破了第一個100萬台！

然而M.D.要走的路還是很長，而且很多令人擔心的因素在飄浮著，繼FC軟體之後，M.D.的卡帶也出現了盜版的現象。這種商業手法不僅使得智慧財產權蒙羞、也抹殺了軟體程式師的心血，更讓台灣的國際形象遭受破壞。我們無意阻擋他人營利，但是我們認為：以COPY業者的先進科技，如果投注人力、心力於國人自製軟體的開發設計上，定能有非常精彩的成績。這不但是SEGA M.D.之福，更是中國人最驕傲的事呀！

本次特輯裡，製作小組為您詳細整理了'90年下半年M.D.所推出的各款作品及各種相關硬體資料，廠商篇亦為您收集了加入廠商的背景情報及其發展方向。秘技篇的各款遊戲秘技，當令您無遺珠之憾！也請您別忘了將最後一頁所附的讀者回函填妥寄回，獎品正等著您唷。再次感謝您蒞臨M.D.的歡樂世界，'90年下半年度M.D.的精彩演出全在這裡！





TOP! MEGA DRIVE



特輯 3

硬體篇 4

軟體篇

ACT

魔鬼尅星 10
機動雙警 12
蝙蝠俠 14
四天明王 16
王者之劍 II 18
外星戰將 20
出擊飛龍 22
虹　島 24
F Z戰記 26
格鬥宮殿 28
最後決戰 30
米老鼠大冒險 32
影舞者 34
神奇王子大冒險 36
大地槍聲 38
緊急任務 40
神奇男孩 42

STG

西洋封神榜 44
雷射戰機 46
昆蟲世界 48
地獄火 50
星際警長 52
V型戰鬥 54
鮫！鮫！鮫！ 56
格蘭達戰役 58
原子機器童 60
魔域爭輝 62
太空戰鬥機 II 64



銀河武者 66
空　魂 68



異形鐵人 70
魔　種 72

SPG

女子摔角 74
摩納哥賽車 75



ETC

魔法寶石 76
旋轉方塊 77
連珠拚盤 78
神奇方塊 79





秘技篇 81

廠商篇

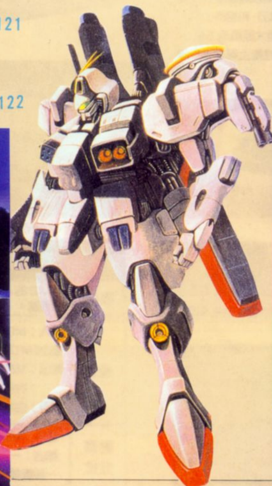
日本通訊網路 —— 106
GAME ARTS —— 107
UNIPACC —— 109
三立電氣 —— 111
影視系統 —— 112
TORECO —— 114
東寶 —— 115
九娛貿易 —— 116
DECO —— 118
講談社 —— 119
'90年SEGA.M.D.軟體回顧 —— 121
M.D.廠商，過去的一年及新的一年問卷調查 —— 122













出 版 者：電視遊樂報導雜誌社
負 責 人：黃鎭隆
發 行 人：陳日陞
總 編 輯：陳希芳
企　　劃：宋明義
編　　輯：麥玉英、許麗容
美術主編：陳松本
美術編輯：葛麗英、張偉銘、阮倩儀
章聖達、林文芝、劉文兆
發行課長：陳日曉
發行專員：陳文吉
行政管理：廖桂華
財務主任：楊素慧
商管組長：洪宗炫
商管專員：王志敏
社　　址：台北市辛亥路１段112號２樓
電　　話：3635236・3635239
ＦＡＸ：3620224

總 經 銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷６弄６號２Ｆ
經銷專線：(02)9178022
ＦＡＸ：(02)9157212

東南亞地區總經銷：香港翡翠行
地　　址：九龍深水埗福華街148號
黃金大廈第３座２ＦＧ室
電　　話：7289086
ＦＡＸ：3879951

新聞局登記臺誌第6842號
售價200元
郵購帳戶：電視遊樂雜誌社
劃撥帳號：1159250-4號

16BIT的威力!!

MEGA-DRIVE軟、硬體世界

神兵利器 三款MD操縱器

這是擁有MD主機的愛用者不可或缺的選購配備。第一款黑色的大型搖桿係由MD廠商SEGA公司所精心製作的，因此性能在操縱方面相當接近電動遊樂場上的操縱感覺。

屬於掌上型式的計有ACE電子的BLASTER和亞斯基的MEGA PAD，前者體積較小但備有三段式連射機能，而且尚搭載有SLOW的機能。

後者則以高速連射（含射擊指示燈）和相同的SLOW機能而大展風采！這3款操縱器性能上都是一級棒的。

⬇這是SEGA公司所特製大型搖桿。





⬆BLASTER小體積卻擁有高性能。



⬆MEGA PAD操作上非常靈敏。

RGB轉接器—XMD-IRGB

MD擁有高水準的AV機能，卻又受制於AV端子和單音輸出的限制，為了發揮MD的高傳真影像、聲音輸出效果，電波通訊社推出了這款RGB轉接器。

這款XMD-1RGB適用於21Pin及15PinRGB 顯示器，透過MD的耳機端子接續，更可得到最完美的音響效果。讓MD的高性能徹底發揮吧！



XMD-1RGB規格表

機能	將MD的AV輸出轉換成模擬式RGB輸出訊號。
規格	輸入：MDAV輸出(8Pin插頭)、立體聲音輸出(MD耳機端子) 尺寸：95×60×26mm 輸出：15Pin模擬式RGB插座 ：21Pin模擬式RGB插座 電源：由MD本機直接供給
對應方式	輸入：MDAV輸出 輸出：一般模擬式15Pin RGB顯示器 一般模擬式21Pin RGB顯示器

歡樂跟著走～GG登場!!

SEGA公司的電玩策略就是大衆化、廉價機器高品質性能，ＧＧ的推出也確實的吻合了上述的要求。在性能方面，由於機能結構均衡，再加上13家軟體廠商的絕佳軟體材料，ＧＧ肯定的必將煽動起掌上型遊戲主機的火拚大戰。

ＧＧ還有一個吸引人注目的特點是能收視國內三家電視台電視節目。ＴＶ調諧器和專用對應軟體同時供用一個揷槽，專用軟體的價格設定在3000～5000日幣左右，而ＴＶ調諧器售價則爲日幣12,800元。在追求更愉快、更舒適的電玩遊樂方式下，ＧＧ肯定會受您喜歡的。

Game Gear嬌小外貌討人喜歡



爲了讓您更徹底瞭解ＧＧ硬體所擁有的機能，編輯部重新爲您整理這份資料。ＧＧ的電源開關、通訊電纜接續口、音量控制、亮度調整都集中在ＧＧ的硬體上方。設計上是以您最上手爲準繩的。

右側面



➡③亮度調整鈕。液晶畫面的明暗度可由此調整。

裏面



⬆①電池連接處。左右各一並必須使用６個電池。
②ＴＶ調諧器、卡帶共用之揷槽。

⬇④電源開關　⑤ＡＣ變壓器揷槽　⑥卡帶揷槽　⑦對戰通訊電纜揷槽　⑧耳機揷槽　⑨音量調整鈕

上面



ＴＶ調諧器

ＧＧ的各開關、ＵＨＦ、ＶＨＦ、收視用的天線都集中在上方。

頻道是用來調整接收出電視台節目，一般而言在室內收視情況較易受大型建築物阻擋而略有干擾。這時若連接外部天線則無此缺點。



⬆⑩影像、聲音輸入端子　⑪選台器　⑫ＵＨＦ、ＶＨＦ切換開關　⑬小型收視天線　⑭外部天線輸入口

ＧＧ週邊

品名	價格
ＴＶ調諧器	日幣12,800
通訊電纜	日幣1,400
充電器	日幣6,800
ＡＶ電纜	日幣1,000
AC 變壓器	日幣1,500
汽車用變壓器	日幣3,500

邁向資訊化的MD MODEM

經過長時間的籌備之後，MD的通訊機件終於在今年正式問市了，而最令人關心的資訊網路服務也正在日本連線作業中。

SEGA公司除了要求軟體製作廠商配合開發通訊軟體之外，本身的資訊網路服務也推出兩項服務，第一項爲SEGA遊戲網路、第2項則爲SEGA資訊網路。

前者爲專爲喜好通訊遊戲者而設立的遊樂服務，後者則爲新作情報及軟體內容的資訊提供，並且亦具有通訊留言板的功效。

MD的MODEN所能執行的功能，和電腦使用的MODEN性能很接近的。



通訊網路遊戲

這是目前在日本的MD迷能玩得到在SEGA通訊網路上的遊戲。SEGA公司目前對網路的使用者並不採取收費方式，不過明年春天就得入會才能使用。

夢幻之星 TA



←文字冒險遊戲。

神奇金字塔



←動作解謎遊戲。

輕打高爾夫



←球類競技遊戲。

通訊軟體遊戲

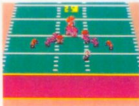
利用電話回線而進行人和人之間的對戰遊戲，這該是件令人興奮的事情吧？通訊用軟體使您電玩趣味性大幅提高了。

通訊麻將



←智慧型的對戰。

未來橄欖球



←廢寢忘食的比賽。

通訊棒球



←高水準的揮棒動作。

超小型 2 英吋FDD

從MD主機發售時即宣佈預定推出的快磁碟機（FDD:FLOPPY DISK DRIVE)，它是一款衆所期待能盡早推出的MD記憶輔助週邊。

MD的2英吋FDD其容量爲百萬位元組(IMBYTE) ，爲一般快速磁碟的10倍，可靠性更是令人驚奇。由於FDD對於遊戲的資料保存和修改都其有獨特的功能，因此SEGA公司應該不會輕易的放棄發展FDD的計畫。

透過FDD的保存資料特性，尚可活用在MDMODEN將發和售的CD-ROM DRIVE 上,因此有可能MD的FDD將會以全新的風貌出現。也就是說將會改變縱型的設計而採用接續在MD組合CD-ROM後的右邊。

爲了讓FDD能發揮CD-ROM 本體所沒有的記憶儲存、編輯功能，MD的2英吋FDD應該不會難產才對吧？

MD和FDD組合後的一體成型後，樣子挺美的。

雖然FDD的1MBYTE記憶容量遠比CD-ROM的540MBYTE 來得小，而且磁碟系統亦有讀取時間過長和容易受損的問題，可是也不能因此而不推出啊，那麼MD的FDD發售日是…？



高容量時代～MD CD-ROM

面對著遊戲大容量的激烈競爭下，MD的CD－ROM也準備在明年的夏天發售了。

根據SEGA公司的宣佈得知了目前對應軟體也準備了2款，一部爲電動版軟體移植版而另一部則視目前同時開發中的數部作品其進度而定。主機預定售價爲日幣4萬元左右，MD的CD－ROM將使PCE的ROM'系統面臨了競爭的對手了。

MD的CD－ROM DRIVE被設計成L字型的形狀，擴張端子設立於MD的右側（原先預定連接FDD的位置，請查閱FDD硬體介紹部份），如果連接CD－ROM的話可能會缺乏穩定感（移動組合後的MD不方便）。爲了解決這種缺失，MD的CD－ROM乃決定設置於MD本體的下方。



高速移動裝置

MD的讀取裝置係和日本某電器開發大廠商共同携手合作的，這種高速化的移動讀取裝置，比一般的CD讀取裝置還要快。這種經過特別設計的讀取裝置，在對應頻繁的CD軟體讀取有著絕妙的時間縮短效用。對電玩迷而言眞是最貼切的功能。



高速讀取裝置

大容量的暫存記憶體

暫存記憶用的RAM其容量大小決定著一次輸出入時所需要的程式容量。PCE由於暫存記憶體較小，因此常有頻繁讀取的情況發生。如果MD的暫存記憶體能設定在256～512K BYTE之間的話，那麼輸出入時間將大爲減少，遊戲的過程也將更爲流暢。



大容量的暫存RAM

CD-ROM外觀

前面圖



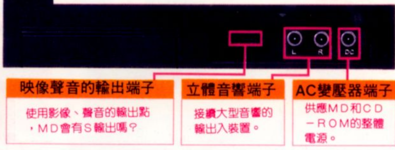
電源取出開關

前方置入式：軟體採前方置入式，很有高級音響高級音響架式。

開關控制鍵：聆聽音樂CD透過這排控制鍵進行操作。

背面圖

使用反L型的形狀安定性



映像聲音的輸出端子：使用影像、聲音的輸出點，MD會有S輸出嗎？

立體音響端子：接續大型音響的輸出入裝置。

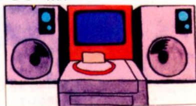
AC變壓器端子：供應MD和CD－ROM的整體電源。

多個CPU的時間處理

在讀取資料時，CPU在運作中，遊戲的畫面就會停頓下來，而玩家只能耐心等待讀取時間能盡快結束，這是CD－ROM軟體最令人遺憾的事情。爲了避免上述的問題產生，MD的CD－ROM亦搭載有處理程式用的CPU，在MD主體讀取資料的時候，CD本體的CPU亦能擔負著畫面執行的功能。

以PCE的CD廠商而言，哈德森軟體在這方面的功力就是有目共睹的。

在附加的音樂機能上，音源種類的增加也在考慮的範圍內，MD本身擁有PSG3音、FM6音和PCM1音，這些優秀的音源若再加上CD的數位音源的話，迫力更加動人的，但是若能增加其他音源的話不是更棒嗎？眞希望能享受到比CD更具衝擊性的BGM效果。



IBM和SEGA就是TERA

這並非神話，結合遊戲主機和個人電腦機能的新型遊戲硬體將在市場上出現了。

這是MD的製造廠商和日本IBM電腦共同研發的家庭用個人電腦，而且這部結合MD和IBM電腦機能的TERA尚增設有對應CD－ROM的介面機組，今年度對SEGA公司而言，眞是意氣煥發的一年！

和IBM PC/AT互換

TERA和IBMPC／AT具有互換性，因此目前發售中的IBMPC對應軟體全都可在TERA上運作。

而在MS－DOS BASE上，所有上市中的MD對應軟體也都可在其上執行。TERA預定於明年4至6月份推出。

高性能的TERA

所謂TERA就是超越M MEGA和GIGA之意。TERA搭載有3種CPU，分別爲80286(16bit)、68000(16bit)、Z80(8bit)其執行速度約在10MHz之間。

TERA將備有標準型和加強型2款機型，前者爲搭載2台3.5吋磁碟機和內藏1MB記憶體的中價位機種。後者爲內藏大容量記憶體和硬式磁碟機的高價位機種。

中價位機種預定爲日幣10萬元左右，SEGA公司並表示在明年年底以前可望達到一定的出貨率。

影像輸出

這款IBMPC／AT的互換機種與IBMPC／AT略有所別，在IBM上採用VGA、EGA、CGA3種影像輸出，而TERA則使用26萬色中的256色EGA模式。

利用到VGA模式時雖不具備動畫拚合能力，但可依執行方式交由MD硬體執行，而高解析度的文字則由TERA硬體特性來動作。

聲音輸出

使用在IBM軟體模式時，僅能使用到一個音源(或是利用擴充槽接續MIDI或MT-32音源)，使用於TERA專用模式或MD 硬體機能時，就可以活用FM6音、PCM1音和PSG3音了。

基本上TERA的音源和MD大致相同，但是音源並非透過耳機端子輸出，而且採用的零件品質更佳，因此可享受高傳眞的BGM效果。

專用軟體

TERA除了能接受IBM的軟體外，並可對應MD發售的任何一款遊戲。在TERA推出後，每個月持有2款針對TERA特性而設計的專屬軟體。

TERA的專屬軟體將活用3個CPU和IBM、MD的硬體特性，亦即任何一個CPU都可能設定成主CPU，任何一種畫面模式都可隨意的提取製作。

CD軟體

目前發售中的IBMPC／AT的CD軟體皆可在TERA上執行，而此CD－ROM的規格也是世界規格的，包括MD CD-ROM 軟體，TERA皆能輕鬆運作。



MD和PC切換開關
14吋顯示器
電源開關
MD卡帶挿槽
3.5吋磁碟機
重覆鈕
MD操縱器
鍵盤
音量調節鈕
耳機挿孔

機種名稱	SEGA TERA
價格	價格未定
CPU	68000・80286 (皆16bit，10MHZ)
影像機能	320×200dot 640X480dot VGA時約26萬色 EGA同時顯示256色
動畫拚合能力	MD模式有 (VGA時無)
音源	IBM1音 PSG3音 FM6音 PCM1音 PCM1音
其他	可使用IBMPC/ AT及MD軟體

MD未來商場策略

MD是目前家用遊戲主機中第一款16位元並擁有雙CPU的遊戲硬體，同時MD也具有通訊網路的層面，而且結合大容量的CD－ROM DRIVE也是令人注目的重點。

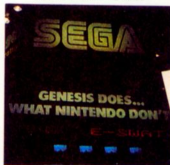
從硬體性能來說，MD是款相當強勁的遊戲硬體，而且擁有的軟體廠商也逐漸的在增加之中，因此從電動版和個人電腦所移植到MD的軟體也有越來越豐富的趨勢。被寄予厚望的亦有掌上型的遊戲機種Game Gear和通訊機件MODEN，這些MD的伙伴無疑的更提高了MD的普及性。

在新硬體方面，目前已決定了4月份左右發售和IBMPC／AT相容的MD互換機種TERA，在夏季緊接著推出更有衆所期待的CD－ROM DRIVE，而且這兩種機型的對應軟體正前力的製作中。

在軟體策略方面，除了三國誌和凱撒大帝首度嘗試中文版本於東南亞地區推出之外，RPG作品方面也研定了如光明與黑暗般強而有力的角色扮演系列遊戲。而在個人電腦上大受喜愛的夢幻戰士III和伊蘇國III等招牌作品，MD廠商們也決不讓PCE和SFC專美於前。

此外，在GENESIS(美國版MD主機）上，美國軟體製作廠商也先後推出了米老鼠大冒險、超級駕駛、格鬥宮殿、F－15鷹式戰機、諸神紀世和蜘蛛人等美式風格遊戲，上述的軟體將逐漸的移植到MD主機上。

對於擴大縮小等機能，MD亦準備推出新的軟體製作系統來向SFC挑戰，今後MD的軟體廠商們，將會以更新的製作軟體技術而呈現出MD的精彩作品。



MD活躍在美國市場的情形，美國版的MD大名爲GENESIS"創世紀"。


SEGA理事／事業部長——鎌田對MD深具信心。



GENESIS的軟體在MD上登場了。

MD硬體性能再增進

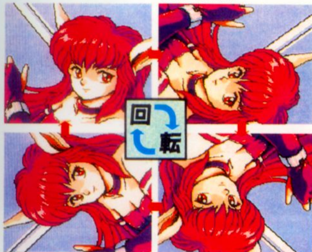
最近剛發售的SFC每一款軟體都有意無意的強調著擴大、縮小、旋轉機能的重要性，那麼這種能使遊戲的臨場感大幅提昇的硬體能力，在MD上就沒辦法漂亮的演出嗎？在討論這類優越硬體話題時，請別忘了MD也可以精彩的呈現出擴大、縮小、旋轉等畫面！

事實上，MD的最新開發軟體技術上，這種擴大、縮小、旋轉的程式都可以製作的，這種新的程式系統就如水平一直線捲動（背景波浪捲動）般，只要一經公佈，軟體廠商使能製作出絕妙的影像效果來。

使用此種新的開發系統，MD的對應軟體將更加生動活潑，這點還希望SEGA公司多加努力！

⬇這是夢幻之星迷的最愛！

⬇開始向右旋轉！



⬆已經成爲90°迴轉了！

⬆又轉向左側啦！

➡飛機在高空中盤旋。




⬆向下急速俯衝，擴大效果平滑順暢。

⬅這是標題畫面。

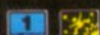


開始擴大影像！











魔鬼尅星

GHOST BUSTERS

ゴーストバスターズ

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

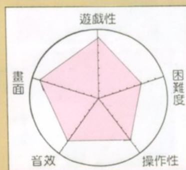
參考資料：㉟、㊱期

由於城鎮出現了許多魔鬼，市民們紛紛委託魔鬼剋星3人組抓鬼。於是，他們來到一家民宅。

一進入房間，裡面隱藏著巨大的魔鬼，他一面張牙舞爪，一面向主角們攻擊。經過一番激烈的苦戰，主角終於把巨魔打倒了。

頓時，屋裡出其地寂靜而充滿陰森恐怖之感。主角忽然看見屋角掉落了奇妙的石板碎片，碎片上寫有文字，但因爲只有一部分，所以無法得知文字的意思，或許要收集4個碎片，拼成完整的石板才能確知了。

主角們就這樣，不斷地消滅魔鬼……



操作方法



START(開始)
不做任何設定改變就開始遊戲時選擇的。

OPTION MODE(選擇模式)
要改變遊戲的設定時選擇的。選擇此模式之後，就會出現如下圖的畫面。

MUSIC NUMBER：選擇了數字之後按B鈕，就可以聽到遊戲音樂。

S. E. NUMBER：選擇了數字之後按B鈕，就可以聽到效果音。

GAME LEVEL：等級可以變更至3階段。
EASY：簡單　NORMAL：普通　HARD：困難

EXIT：選擇了EXIT之後按C鈕，則會回到標題畫面。然後再選擇START，就可以按變更後的設定開始遊戲。

■魔鬼剋星的特徵



從3位魔鬼剋星中選出玩家。以方向鈕選擇玩家之後，請再按B或C鈕。



速度、跳躍力及耐久力都普通。粗枝大葉型，略欠認眞……。



行動較遲緩，跳躍力是3人之中最低，但最具持久力。



動作迅速且具跳躍力但耐久力較弱。是冷靜而智慧型的魔鬼剋星。

畫面說明

表示委託人的訊息的畫面。一過關之後，就會自動的變換成這個畫面。



從這個畫面可以前往3個地方。選擇了前往地點後，請按下B或C鈕。



如果在遊戲進行途中，靠近主畫面的開始地點的左端，則會變換成委託人畫面。

按B或C鈕，則再變回事務所畫面。

ACTION START(動作開始)
如果是過關之後按此鈕，即可向下一關前進。如果是遊戲進行途中，則會回到主畫面。

ITEM SHOP(秘寶商店)。
前往秘寶商店。

WEAPON SHOP(武器商店)。
前往武器商店。

主畫面



①體力：一受到攻擊就減少。體力一沒有時，玩家台數減少1個。
②能源：除了使用普通雷射以外，都會減少。能源沒有時，武器就不具威力。
③剩餘的玩家台數：玩家台數變成0時，就會倒地死掉，遊戲結束。
④炸彈數：按A鈕，就能使用炸彈。
⑤中型鬼的數量：在這座建築物內中型鬼的數量。全部打倒之後才能進入鬼頭目的房間。



①所擁有的武器種類。
②所擁有的秘寶種類。
③地圖。閃著白燈的是現在所在的位置。中型的鬼全部打倒之後，會以紅色的燈來表示鬼頭目的位置。
④現在所持的金數。
⑤表示有所選的秘寶和武器的名稱。

■裝備方法

爲了使用目前所擁有的武器，必須在輔助畫面上裝備。

使用方向鈕選擇裝備的秘室及武器，然後請按下B或C鈕。

舞台介紹

共6舞台。4舞台前可選面

6關如下面地圖所示。其中，第1關至第4關（地圖上的A～D），可以自由選擇自哪一關開始。而第1～4關全部過關後，方能玩第5關。而第5關通過後，第6關就會自動開始了。試試看，非常好玩哦！



↑過關後，就像照片所示，出現錢。

舞台畫面



Ⓐ第1關—幽靈宅邸
Ⓑ第2關—冰之世界
Ⓒ第3關—火焰館
Ⓓ第4關—高樓大厦
Ⓔ第5關—古城
Ⓕ第6關—洞窟

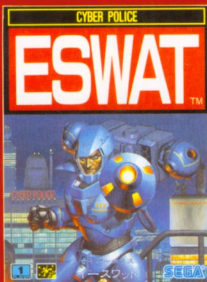
存錢買秘寶

每一關開始前先購買秘寶。即使已進入關內，只要回到入口便能出去外面，然後就可購買秘寶。使用武器的秘寶時，請按開始鈕選擇使用。此外，除了一般的光線槍外，所有的武器皆有使用次數的限制，這點要注意。賺錢有三種方法，其一爲進入金庫，其二爲打敗嘍囉角色，錢即出現。其三則是打敗中頭目、大頭目後，獲得的報酬。而打敗一個中頭目有多少獎金皆是固定的。努力賺吧！


➡分散於各處的金庫，裏面有錢哦！


↑打敗魔鬼後，如果能捕獲就可得到獎金。

秘寶名	效　　果
氧氣筒	可帶著走並可恢復生命的秘寶
鑽孔機	可在牆壁上鑽洞
紅外線眼鏡	黑暗中亦可看見東西
水餃	商店內恢復生命的秘寶
炸彈	按Ⓐ使用，可傷害畫面內所有敵人
炸裂彈	丟就爆炸，傷害的敵人範圍極廣
3 WAY	子彈可朝3方向發射
泡泡彈	以泡泡包住敵人來使它飛走
貫通彈	會送出具威力之能源塊
盾	抵擋一半的傷害
防護罩	使用便能所向無敵



機動雙警

E SWAT

E SWAT

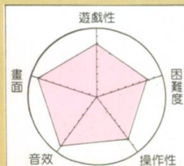
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：㊴、㊸期

20XX年，有增無減的暴力犯罪，使得L城變成無法無天的城市。政府為了維護法治，特地成立新的防犯組織，組員們身穿名為「ICE」的戰鬥服，人們特將他們稱為「裝甲機動警察」（ESWAT）。

經過了和平的半世紀，原已沈寂的犯罪者又暗地成立了名為「EYE」的秘密組織，不久成為巨大的犯罪集團，再度使世界進入黑暗時代。

原有ESWAT的「ICE」已無法應付，於是政府研究完成了更高性能的「NEW ICE」與EYE對抗。從此，展開了正義與邪惡的喋血之戰。



操作方法

玩家的移動



A鈕

跳躍（非裝甲時）

與C鈕相同的動作



武器選擇（裝備NEW ICE時）

從目前擁有的武器之中選擇裝備物品。

開始鈕

遊戲開始／暫停（遊戲進行途中）

C鈕

跳躍　▲＋C鈕



按方向鈕的上方邊跳躍，就可以採高跳躍。但這種情況時不能攻擊。如果走到牆壁的前面，則可以飛躍至牆壁的對側。

▼＋C鈕



邊按方向鈕的下方邊跳躍，則可以從牆壁的對側飛躍過來。另外還能夠從高處飛降而下。

空中→C鈕（噴射器時使用）



裝備上NEWICE時，使用噴射器就能在空中飛行。

玩家在空中時（跳躍、落下之中等等）連續按C鈕則噴射器產生運轉而靜止在空中。此時以方向鈕就可以移動。

※在空中停止中，若連按跳躍鈕，就會慢慢的降落。

B鈕

攻擊

以目前現有的裝備武器攻擊。



舞台介紹

STAGE-1



STAGE-2



STAGE-3



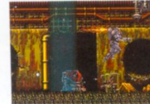
STAGE-4



STAGE-5



STAGE-6







ESWAT

由武器的選擇表上，可以自由選擇所使用的武器。同時在死了時，使用過的武器（射擊除外）就會消失，這點要多留意。


←從以下的選擇表中，選出喜歡使用的武器。

武器介紹

常人和機動警察在動作上的不同處!?

常人和機動警察在動作上的最大差異點，就是能否使用噴射器。常人可以跳高躍，而機動警察使用噴射器的話，就能夠到達非常高的地方。

常人

按上就可以有跳躍的動作出現，能到高的地方，也可以跨越柵欄。


→要到柵欄對面時可以下十跳躍越過。

ESWAT

噴射器的使用，就是在跳躍之後、再按一次跳躍鈕，那麼能源就能連續使用。


←使用噴射器就可以自由飛行。



常人所能使用武器的不同處!?

人類所能使用的武器，只有拳槍彈的射擊，而機動雙警不僅有射擊，還有超級連射、火箭發射器、火箭砲、火燄等5種武器可供使用。

常人

常人的時候只有射擊的武器，但是除了普通的攻擊之外，還可以向上攻擊、蹲下攻擊，以及跳躍攻擊等攻擊型態。若是能好好運用都，遊戲的進展就會相當有樂趣。同時這攻擊方法在變成機動警察時也可以使用，相當不錯哦！

上射


←上面沒有敵人時攻擊也沒用。

蹲射


→這個的話可躲過敵人砲彈。

秘密寶物

秘寶分打倒敵人之後才出現，以及最初就有配置2種。


恢復體力秘寶。有了這秘寶，生命數可以恢復到2。


恢復體力秘寶。生命數會變成MAX。常會在首領前出現。


1UP秘寶。就如文字所示，可以增加1人。可不要讓它跑掉了！


機動雙警時出現的秘寶。噴射器的計量表會變成MAX。

射擊

這是最初裝備的武器。只有這個武器使用時，即使戰死也不會消失不見。


→和人類相同時，都是普通的射擊攻擊。

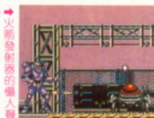
超級連射

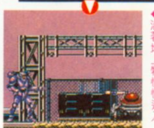
這個武器不需要一直按住按鈕就可以連射，威力強大，是很容易使用的武器。


→平常時，這個該算是最好使用的。

火箭發射器

裝置在地面上，可以貫穿敵人的武器，不過不能連射，是這個武器的缺點。


→火箭發射器的懾人聲勢。


←沿著地上物慢慢進入。

火箭砲

平常攻擊時可以連射。可以暫且不攻擊，儲存充足的能源後再來強力的一擊。


→威力稍有提升，但妙用不在此。


←先不要攻擊，儲存一定的能源後再說。

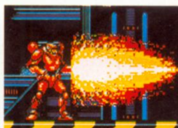

→巨大的火箭砲!!

強力!!

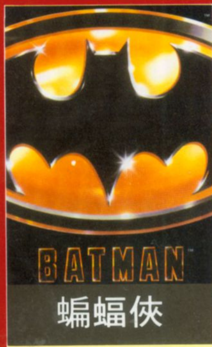
火燄

這個武器使用1次後，就會消失不見。而在使用時，噴射器的計量表若不是MAX就無法使用。一經使用，會使畫面上的所有敵人受傷，但對首領不太有效。

↓使用火燄時，自己會在原地不停地轉！



機動雙警



BATMAN

蝙蝠俠

BATMAN

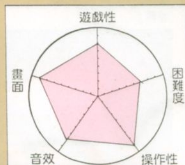
バットマソ

■原作公司：SUNSOFT
■發行公司：SUNSOFT
■標準價格：6500

參考資料：㉟、㊺、㊻期

已成爲犯罪淵藪的哥撒姆城，正準備迎接市政200週年慶典。可是，由於市內存在著龐大的犯罪組織，政府爲此深感不安，怕慶典無法順利進行。另一方面，犯罪組織裡起內鬨，原是頭目心腹的傑克，搶走了頭目的情人，兩人因而反目成仇。

此外，市上又出現一名身穿黑斗蓬、頭戴黑面罩、身上有蝙蝠記號的神秘人物，攝影記者比琪打算揭露這位專門除暴的人物，其實，他就是鼎鼎大名的蝙蝠俠。某一天，犯罪組織的頭目設下抓拿傑克的陷阱，得知此事的蝙蝠俠來到化學工廠，一場戰鬥即將展開……



操作方法

開始鈕	A鈕	B鈕	C鈕	方向鈕
遊戲開始。遊戲進行途中按此鈕，就變成暫停。	蝙蝠鏢或飛彈	拳擊或機關槍	跳躍	玩家的移動

畫面說明

遊戲中，畫面會如下圖那樣表示。



哥撒姆城市充滿了邪惡的組織。爲了保衛街道奮勇而起的蝙蝠俠，一個人單獨的和鬼王一夥人奮戰。遊戲的故事是依照電影所製作，所以只要看過電影的人，應該也會倍感親切。當然，即使漏看電影的人也能夠享受到十分有趣的動作特性遊戲。攻擊方法很簡單，基本上是以空手來戰鬥。另外，也可使用有數量限度的飛行道具——蝙蝠南克。

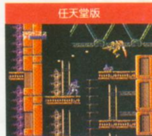


↑發揮高性能ＳＥＧＡ５代機能。與其他機種有不同的設計。

其他機種也有……

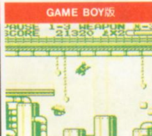
蝙蝠俠不只是在SEGA５代上出現，現在也考慮在家庭用遊戲機登場。任天堂版只有動作畫面而已，但是在序幕的畫面中卻展示有出乎意料的美麗畫面。而GAME BOY有動作和射擊２個舞台。至於ＰＣＥ則與其他遊戲又完全不同，是以畫面過關類的動作遊戲。

任天堂版



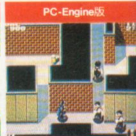
↑任天堂版的跳躍及武器種類很多。與有許多要素與M.D.不同。

GAME BOY版



↑跟其他機種比較的話，許多秘密寶物是GAME BOY版的特徵。

PC-Engine版



↑在ＰＣ版上的主要目的是收集四散落舞台四週的秘寶。

進行方法

基本上是以動作舞台爲主。但是，在舞台4的前半上則以蝙蝠車來展開的射擊面，而舞台5是以蝙蝠機在街道上空戰鬥的射擊面。射擊面跟動作面比較的話，難度會降低一些，所以能夠很快地展開遊戲。還有，秘密寶物有少數分散在各個舞台上。




←動作性很高。


←令人陶醉的速度感。

秘寶		
弾補給		在動作畫面上有蝙蝠南克，在射擊上飛彈則可增加5發。最多可增加到99發。
体力		拿到這個的話，體力可以回復到最高値。這個不管如何，即使受到損傷也應該拿取。
1UP		珍貴的秘密寶物1UP。接關也有3次限制，所以要儘量地收集。

動作舞台

不使用武器的蝙蝠俠擅長肉搏戰。唯一的武器—蝙蝠南克有彈數的限制，所以基本上以拳打和脚踢爲主。還有，以從敵人上方跳躍，看準時機碰撞，可使敵人受到損傷。回轉跳躍能使飛行距離加長，可迴繞到敵人的後方。

蝙蝠南克


能夠從遠處展開攻擊是魅力所在。有數目限制。

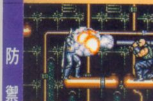
拳打


給嘍囉人物施以拳打就可以了。

脚踢


對付持手槍的傢伙使用蹲下的脚踢很用蹲下的脚踢很有效。

防禦


取得防禦姿勢的話，火箭砲的激烈攻擊也都不受損傷。

鈎索


以跳躍無法到達 方就用繩索去攀登。

跳躍


時機好的話，就能夠打中給予損傷了。

回轉跳躍


比平常的跳躍有更長的發行距離。

射擊舞台

蝙蝠車和蝙蝠機的攻擊幾乎都是一樣。機槍可以無限制的射擊。飛彈也可變成誘導彈向更加強力，但有彈數的限制。飛彈在對付頭目之前，要儘量留存起來比較好。

蝙蝠車

機槍：按著鈕可以連射。猛烈射擊。

飛彈：使用誘導彈的話，一發也能把強敵打倒。

蝙蝠俠

機槍：猛烈射擊使敵人墜機的氣氛也很痛快。

飛彈：瞄準敵人發射飛彈。強敵要儘快打倒。



四天明王

SHITEN-MYOOH

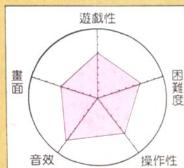
四天明王

■原作公司：SIGMA
■發行公司：SIGMA
■標準價格：6200

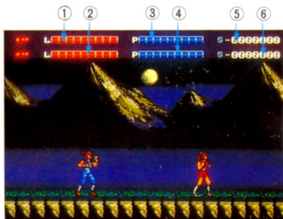
參考資料：㊴、㊸期

與人間有別的天上界，住著許多看守人間的神。隨著時間的流逝，人們的慾望污染了諸神所給予的人間大地。因此，諸神不願再看護人類，而封閉了地上通往天上的入口。可是，卻有一位邪惡之神藉此機會興風作浪，那就是阿修羅，他控制許多妖魔，被稱之爲「魔界之王」。

阿修羅爲了統治墮落的人類，派遣許多妖魔到人間，許多人類因而遭受屠殺。諸神得知阿修羅的野心之後，立即召開緊急會議，務必阻止阿修羅的侵略，於是推舉四天明王神出來抗敵，他是守護地球東西南北四方的神，特地選了四位人類，賜予他們强大的威力，阻止阿修羅。



操作方法



上排表示1PLAYER的資料、下排表示2PLAYER的資料。

①1P生命表 ②2P生命表 ③1P威力表
④2P威力表 ⑤1P得分 ⑥2P得分

玩家的體力數值

表示各玩家的體力。體力只要受到來自於敵人攻擊之損傷，就會減少，變成0時玩家就死了。但是可以經由取得秘寶而恢復體力。

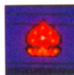
玩家的威力數值

表示玩家的攻擊力。只要取得秘寶就逐漸地增加，可以強化威力到3階段。如果連續按攻擊鈕也可以儲存威力。

分數

現在的得分。打倒敵人、於過關時加算分數。

打倒敵人之後，偶爾會出現秘寶。玩家取得秘寶，就可以強化威力或回復體力。



紅色紋

玩家的移動速度可以提高到3階段。所以取得超過3個以上就沒什麼意義了。



綠色紋

提高玩家的跳躍力至3階段爲止。如果取得超過3個以上就沒有任何意義了。



白色紋

玩家的威力可以提昇至9個階段。所以取得超過9個以上就沒有任何意義了。

方向鈕　玩家的移動



操作主人翁。按左右分別在畫面的左右移動、按下方是蹲下。與攻擊鈕配合使用，還能向上方攻擊。

開始鈕　玩家選擇



遊戲進行中，按開始鈕，就會變成玩家選擇畫面、隨時都可以變換玩家。

A鈕　攻擊



向玩家面對的方向投擲武器。連續按此鈕，則畫面上方的威力數值會增加，而一口氣加強了破壞力。

B鈕　跳躍、跳下



與方向鈕配合使用，即使是在空中，也能操縱。另外還視地點不同，於蹲下時按此鈕，則可以跳下來。



橘色紋

玩家的體力回復1個指數。



灰色紋

玩家的體力完全回復。



C鈕　特殊攻擊



各玩家在每一個舞台僅能使用一次，令畫面上全部的敵人受損傷。不能儲存。



舞台介紹



●ROCK

後面有連綿的山峯，所以感覺像是山岳地帶，不注意沈橋的話，會沈下去。



⬆浮遊在空中的面孔，要趕緊打倒它？還是以跳躍躲開它呢？



⬆會由左右雙面夾攻。但是，這傢伙沒有想像的那麼強。



⬆好像快被手擊潰了，但是不要慌張，趕快閃躲，以跳躍而上攻擊臉部。

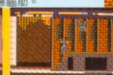


●STREET

雖在街上，但却沒有行人。甚至如果有警察的話，還可以向他求助。眞是傷腦筋。



⬆以升降口，可以通到上面。有許多杜撰的工事。吹牛～。



⬆哇～很壯觀的大樓。但是，怎麼都沒人呢？



⬆會有首領丟刀子過來。看起像是人類。但似乎也非常的怪異。



●MEADOW

草地。地形相當險惡，要密切注意脚步。



⬆爬到頂上(？)後，會有激烈的閃電。會被打的很痛。



⬆橋上出現洞，稍有疏忽會墜落。以跳躍前進。



⬆取下頭部後，會有許多岩石飛出的岩石首領。這傢伙的弱點是頭部。攻擊，攻擊！



●HARBOR

如果提到碼頭、倉庫，是否會連想到，現在流行的槍戰片呢？



⬆前進。並沒有很複雜的迷宮。



⬆由很寬廣的場所出來，由上不斷下來的蜘蛛是煩人的傢伙。



⬆首領。一片片的東西包住全身，往上伸延。看起來蠻噁心的傢伙。



●FOREST

森林地帶。必須以樹枝攀爬而行，但陰險的敵人會擱住去路。



⬆這個傢伙常常出現。不倒的它的話，可蠻麻煩的。



⬆地上的洞穴相繼的打開。哇～～好驚險！

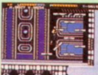


⬆野蠻的猛獸"非常兇猛，所以會飛跳而來並呈球狀飛跳攻擊。　。

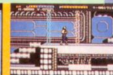


●FUTURE

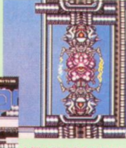
忽然出現的未來舞台。但是，不管是多強，只要同心協力就沒問題。



⬆這是個踏台。乘上去後會一直回轉後，掉下來。



⬆電氣／噼嘿～噼嘿！不可能打倒它，所以只好……躲！



⬆腦／閃躲發射過來的電氣光束，目標中心點擊它。



王者之劍 II

RASTAN SAGA II

ラスタンサーガII

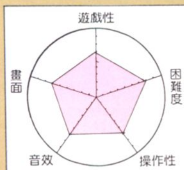
■原作公司：TAITO
■發行公司：TAITO
■標準價格：6900

參考資料：㊻期

在高聳的天空中有一座雄偉的神殿，那兒有一顆象徵權力的「賢者之石」，據說將這塊巨石放在神殿屋頂的人，即擁有接收大地的神力。

這時，魔族欲將大地據爲己有，因而將神殿的賢者之石竊走。如果不在魔族將巨石放在屋頂之前加以阻止的話，這個世界便將成爲魔族的天下了。

就在人們驚慌失措之際，一位年輕人手持一把劍，朝向魔族的巢穴走去，他就是拉斯達，爲了解救世人，他獨自向魔族挑戰，可以想見這是一場艱辛的冒險之旅，相信勇敢的他必能達成任務。



秘密寶物

☆打倒魔物後才會出現的秘寶☆

秘寶分爲打倒魔物之後就會出現的秘寶，以及放在地圖內的秘寶。

❶火紋章 400pts.

從劍的尖端飛出火焰彈、提高攻擊力。

❷時紋章 200pts.

回復某些程度時間碼表的時間。

❸雷紋章 400pts.

從劍的尖端迸出閃電，提高攻擊力。

❹霸者紋章 600pts.

使畫面內的魔物全數消滅。

❺九頭蛇妖之牙 400pts.

讓骨骸飛繞在身體四週，因而得到防衛保護。

❻男巫斗篷 400pts.

減少來自於魔物所受的損傷。

★ 放置在地圖內的秘寶 ★

❶綠色力量光 200pts.

體力回復1個點數。

❷黃色力量光 300pts.

體力回復3個點數。 400pts.

❸紅色力量光 400pts.

體力全部回復。

❹影之寶石 300pts.

將畫面內的魔物最多4隻變身爲青色力量光。

❺長劍 400pts.

將拉斯坦的武器變爲長劍。

❻盾與劍 700pts.

將拉斯坦的武器變爲普通劍與盾。

❼鐵鈎 400pts.

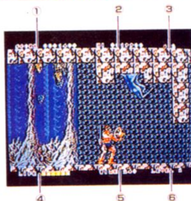
將拉斯坦的武器變爲鐵鈎。

★ 其他 ★

❶1UP 500pts.

增加拉斯坦一個台數。(1UP)

畫面説明



①玩家目前的得分。
②到目前爲止的最高得分。
③拉斯坦的剩餘台數。
④體力碼表。拉斯坦每受傷一次，7就消失一個。
7全部消失之後，拉斯坦的台數就失去一個。
⑤關數時間。在每一關遊戲一開始的同時，碼表的時間就開始減數。時間變成0之前，尚未過關，則拉斯坦的台數就消失一個。

以秘寶選擇3個武器

王者之劍Ⅱ的特徵，是對拉斯達的動作有很大影響的3個武器。這武器必須由打倒敵人後得到的秘寶去交換。各個舞台的地形、設施及敵人都有不同，自然所使用的武器也有差異。而在秘寶中也有能使武器提昇威力的東西，若是能夠得到，並且好好地配合使用，在戰鬥中就能掌握絕對的勝算了。在此預祝你成功！



←要交換武器時就是這個姿勢。



劍和盾

最初所擁有的這武器攻擊距離很短，必須盡早將這武器和其他的武器交換。雖然也有些許的防禦威力，但是能使用的機會並不多。即使出現這秘寶也可以不要拿。拉斯坦死亡時，這武器會再重新回來，相當煩人的。



←最初就擁有的標準武器。可以在中途變換攻守。



←對防守很有利。



↑將盾向上舉起時，可以避開掉下來的障礙物。



鐵鈎

這次遊戲中最有效的武器。攻擊距離短是其缺點，但是可以輕便地連續攻擊却是更大的優點。因爲能夠連續攻擊，所以對於敵人接近攻擊時，可以有效地對應，不留任何空隙。而在取得閃電秘寶後，攻擊距離會加長，攻擊範圍也能增大，可說是無敵的裝備。舞台1的首領可輕易打倒。也可以此裝備找出隱藏秘寶。



←又輕便又具攻擊力的武器，很容易使用。

↓攻擊範圍狹窄是其弱點。太接近會有危險。



長劍

可在整款遊戲中使用的武器。但是考慮到武器的弱點的話，也許會像劍和盾那樣不容易使用。這武器很長，攻擊距離當然也長，但是相反的，在揮動時所須耗費的時間也就會增多。所以若只講到攻擊力時，對於攻擊遠方的敵人是有很大的效果。對於飛翔在空中的敵人，也可以發揮威力。好好配合時間再攻擊，效果很大。



←遊戲中都可使用的武器。太重是其缺點。

↓在敵人接近之前盡快將其打倒後前進。



多彩多姿的攻擊動作

這款遊戲的動作，將家用遊戲主機最高峯的MD版發揮盡至。拉斯坦的一舉一動，精緻地表現出來。同時背景是2重捲軸，在盛大展開中，可以看見動人的大畫面充滿迫力地吸引著玩家，更令玩家愛不釋手。

基本攻擊

正面攻擊



這是最標準的攻擊法，能够一邊攻擊一邊前進

上擊



對付飛在空中的敵人，或上方攻擊而來的敵人，用此

下擊



想要降落時，或下方有敵人等待時，用此方法攻擊。

←考慮攻擊法後前進。

應用攻擊

跳躍攻擊



攻擊範圍較短的武器時，要用此來補其距離。

蹲下攻擊



身材較矮的敵人，或居下方的敵人，要以蹲下攻擊。



外星戰將

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

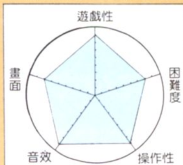
マイケルジャクソンズムーソウォーカー

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：㊸、㊹期

本世紀的超級唱將——麥可·傑克森，是個愛好世界和平的「月光使者」，他爲了與破壞世界和平的惡勢力戰鬥，而被派遣到銀河系。話說某一天，地球上發生了幾名小孩遭受誘拐的事件，不用說這一定是企圖想征服世界的黑暗組織幹的，其實這個組織的頭目——Mr. BIG，老早就想除掉麥可，於是藉由誘拐小孩來向麥可挑戰。

身爲「月光使者」的麥可，當然義不容辭地要向惡勢力挑戰，他擁有最大的宇宙威力，但是這個威力必須當流星從他頭上劃過時才能發揮出來，如今只有寄望當流星出現時，他能適時地施展宇宙威力，救出孩子們…



畫面說明

①現在的分數
打倒敵人的時候以及救出小孩的時候，分數就增加。

②剩餘的玩家數
這個數字變成0時，遊戲結束。

③體力表
受到敵人的攻擊或是使用魔法之後，體力就會減少。體力一減少，體力碼表的顏色就會從綠色變成黃色再變成紅色。體力完全用盡時，麥克就倒下了。（救出小孩則增加體力。）

④小孩人數
當前的舞台裏被捕的小孩人數。將全部的小孩救出之後，才能過關。



★以2個玩家進行遊戲時，則變成交互進行。PLAYER 1 是操縱白色衣服的麥克、PLAYER 2 是操縱紅色衣服的麥克。

操作方法

行走(左右的移動)



蹲下



上樓



下樓



打開門等



滑行



即使在蜘蛛巢或輸送帶等不易行進的場所，也可以順利地移動。

跳躍(JUMP)



按C鈕的話，便可以跳躍。

配合方向鈕來操作的話，即可改變跳躍的方式。



跳下




可以從高處跳下來。

攻擊




按B鈕之後，會從手指或脚部噴出星星，𨅬跑敵人。與其他的按鈕配合使用，可以變化攻擊方式。










當體力表轉變成黃色時，星星噴出的距離會變短。
當體力表呈紅色時，星星就沒有了，所以攻擊次數要2倍才能將敵人打倒。

魔法



按A鈕，就會旋轉。旋轉的次數全視體力表的顏色而定，是否能使用各式各樣的魔法。

體力表呈紅色的時候，因爲不會旋轉，所以就不能使用魔法。

旋轉攻擊



以旋轉的方式將周圍的敵人吹跑。

快速攻擊



持續按A鈕，旋轉的次數增多，就能快速攻擊。將帽子像迴力刀那樣的投擲出去，打倒敵人。

跳舞攻擊

旋轉的次數更多時，就可以舞蹈攻擊。敵人會與麥克一起跳舞，等舞蹈一結束，就倒下去。
(一起跳舞的敵人數量越多，分數就越增高)
舞蹈攻擊只有在綠色體力碼表十分充足的狀態下才能施展。



舞台介紹

STAGE-1



STAGE-2



STAGE-3



STAGE-4



OH!MICHAEL!

STAGE-5



外星戰將



出擊飛龍

ストライダー飛竜

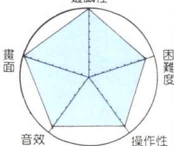
■原作公司：CAPCOM
■發行公司：SEGA
■標準價格：7000

參考資料：㊻、㊽、㊿期

在東歐，由於卡沙斯政權的橫虐無道，致使政府軍與反叛軍的戰鬥永無休止。就在世界局勢混亂之際，冥王利用東歐諸國，而將西歐諸國併吞，並且在天空建造一座人工都市，叫做「第三月都」。如今，地球已完全受冥王統治，世界已臨近末日。

就在此時，有位名叫「飛龍」的年輕人挺身而出，誓死打敗可惡的冥王。他是暗耀集團的一份子，也是最年輕的，該集團專門搞情報、戰鬥，替人類除害。

飛龍所負的重任，便是阻止冥王的野心，他要衝入敵人要塞，向5個世界挑戰，以維護世界和平。



操作方法



開始鈕

遊戲開始時始用。
遊戲中途按此鈕則變成暫停(靜止畫面)、再按一次又可以再開始遊戲。

A鈕・C鈕

跳躍及滑行時使使用。

B鈕

攻擊時使用
與其他的按鈕配合使用，可以做出各種攻擊。

方向鈕

蹲下及上下左右移動時按此鈕。
與其他按鈕配合使用，可以做出各種攻擊。

畫面說明



步行

向步行方向(←→)按方向鈕。



蹲下

按方向鈕的下方(↙↓↘)。



滑行

按方向鈕的下方(↙↓↘)之後再按A或B鈕。



攻擊

按B鈕之後，即可揮動稱之爲賽發的劍光擊倒敵人。





垂直跳躍

按A或是B鈕。

斜向跳躍

按方向鈕的斜上方或是或是左右(↖↗←→)之後再按A或C鈕。











秘密寶物

在本遊戲中會出現各種秘寶。任何一種均能幫助飛龍。到了第3關時會全部出場，因此我們在下表爲各位介紹一下其用途，也有不拿的話會消失的秘寶。	攻擊力UP
	塞發所達到的距離對一般倍數遠的敵人，也能將之打倒。但因有次數限制，因此要節制使用，好好地使用！
體力回復	子機裝備
飛龍的「飛」字正是秘寶。它能使失去的體力回復1分過來。當體力銳減時一定要取它。出現的秘寶中屬非常高的秘寶。	能夠自動飛向敵人，並將之打倒的我方子機。拿到3個的話，會出現豹型。但受打擊損傷時，即會消失。
體力 MAXUP	無敵
能增高體力的一個非常重要之秘寶。體力測定可延展至5裡！	取得它，飛龍即分身，在短短30秒之內變成無敵，但出現場合和時間都有限制，所以取的話，常常會受傷。
体力全回復	1 UP
這個和「飛」同樣能使體力回復的秘寶，但由於不同的決定而能將體力回復至最高値	玩遊戲的人都可以暫時眉開眼笑的1個UP。當然也能再追加飛龍1人。在遊戲中只出現1次。

進行方法

第1關　帝都

帶著打倒"5年內征服世界"的冥王大主宰的使命，飛龍斷然地侵入帝都。乍看之下好像很容易侵入，但是落地時卻會被發現。這時就只好強行突破了。飛龍手握塞發。向前勇猛突進，把最初的犧牲者切成十字。


←在漫長戰鬥中，勝負結果有死有生，你喜歡那一種？

↓咻一聲，侵入敵國的飛龍。




↑但在著地的同時被發現了。




↑即使被敵人發現也無所謂，把他們殺個精光吧！

第2關 西伯利亞

寒冷的西伯利亞是第2關的舞台。最初有狼出現攻擊。在資源採掘所則有巨大機器人出現。同時也有自負爲世界最強的殺手「索羅」，他們的單打獨鬥和急斜面的冰雪平原，都相當精采。最後舞台有中國女孩等待著飛龍。


←畫面移到西伯利亞飛龍。看這景致好像很冷飛龍受得了嗎？


➡第2關的首領中國女孩。她攻擊威力和飛龍的塞發相同哦？！

第3關 空中戰艦

第3關的舞台是在巨大空中戰艦巴魯羅古上的死鬥。巴魯羅古當中有許多陷阱，必須小心提防。在本關中就是要破壞將此戰艦飄浮到空中的重力制御裝置。這地方相當危險，飛龍是否能順利地破壞裝置，這就看飛龍表現！


←因爲是重力制御裝置所以有如在天地間戰鬥敵人怎麼不會倒吊呢？


➡這是巴魯羅古的一個陷阱，是出現在空中的機器。再見了飛龍！

第4關 亞馬遜

飛龍的戰鬥又持續到未開發的大地亞馬遜。這裏的敵人都是厲害的角色，會發出奇特的聲音攻擊飛龍。同時在向前進時，會有更多的動物對著飛龍攻擊而來，這些角色逐次登場，還眞是煩人。來到這裏準備和最終首領見面。


←這是亞馬遜。鳥到處飛行著。咦？腳底下的魚好可怕哦！


➡落到河裏的話，會有成群的敵人攻擊而來，飛龍的肉可口嗎？



虹　島

RAINBOW ISLANDS

レインボーアイランドエキストラ

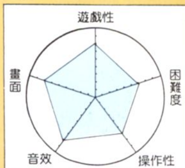
■原作公司：TAITO
■發行公司：TAITO
■標準價格：6800

參考資料：㊿期

「虹島」可說是「泡泡龍」的續集，時光如流水一般地消逝，經過數年之後，巴比與可比得到父母所傳授的虹魔法，漸漸地長大成人，這是他們回故鄉「虹島」探查寶物的事。

此時，他們因捲入某事件，爲了新的目的，必須再回到「虹島」冒險。而沈寂已久的眞正宿敵「黑暗大魔王」，似乎又開始活動了。有許多阻撓他們去路的敵人，一定是大魔王的嘍囉。

而且，大魔王在虹島設下許多可怕的陷阱，最後的決鬥日終於來臨，巴比與可比的命運會如何呢？



操作方法



開始鈕

遊戲開始時使用。遊戲進行途中按此鈕，則變成靜畫面。再度啓動遊戲時，請再按一次開始鈕。

方向鈕

將巴比向左右方向移動時使用。其他在模式選擇中也使用。

A鈕

發射彩虹

B鈕

跳躍。

A・B・C鈕的機能在設定模式裏均可互相切換。

解開藏在鑽石裏面的秘寶！



利用虹崩塌和秘寶打倒敵人之後會出現鑽石。鑽石在各世界中若集到7色，則巴比即會有1UP，此外，打倒首領時，也會得到一個大鑽石。當你收集到7個大鑽石的時候，就會發生不可思議的事，那麼到底是什麼事呢？玩過電動版的人就知道了。

收集7色的鑽石之後要如何……



↑小鑽石出現時的顏色，是依照某些法則來決定的。



↑收集全7色的小鑽石之後，快快往首領之處去……。



↑接著打倒首領後，從寶箱中出現了大鑽石。

秘密寶物

千萬別忘了豐富的秘
寶物。在此，我們將只爲
位介紹其中一部份。秘寶
種類超過70多種呢！每出
秘寶即可打倒3隻敵人出
的順序是鞋子→紅水壺→
水壺→黃色星星→紅星星
等，在適合的條件下才會
現適用的秘寶。

鞋子
可使巴比移動的速度
快。必需品。

紅水壺
可增加1分彩虹的長
。最大到3分。

黃水壺
駕御彩虹的速度會變快
。強力！

黃星星
散布上面8方向星星，
敵人碰到則倒地。

紅星星
散布全16方向的星星，
敵人碰到則倒地。

藥瓶
可回轉4道彩虹的球，
敵人碰到則倒地。

星星棒
可以將全部隱藏的水果
變成星星。

紅戒指
跳躍之後可使全16方向
的星星分散，打倒敵人

綠戒指
虹崩塌後可使全16方向
的星星分散打倒敵人。

深藍衣
可使巴比長出翅膀，自
由地飛翔。

書
可使巴比變成半透明，
敵人碰撞到即倒。

獎杯
在巴比的四周圍繞精
，敵人碰到則倒地。

羽毛
拿到它，畫面變紅，可
把敵人全部消滅。

項鍊
用某種條件將小鑽石
集起來而成的。

以能使出各式各樣的虹之魔法，來對付敵人

巴比的基本動作是擊打虹和跳躍。虹有各式各樣的使用方法，使出彩虹後除了可打倒敵人之外，還可以邊移動，邊取得秘密寶物。虹的重要點是虹崩塌了的時候（跳躍之後頭頂上，跳之後再坐上虹上面，即可使彩虹崩塌）所發生的現象。虹一崩塌，崩塌虹的正上方和下方的敵人會被打倒，且同時也可取得秘密寶物的特性。那麼，我們將說明如何利用虹的技巧。



←嘿喲！擊打虹。



➡蹦蹦地跳躍

基本技巧

在此有２個最基本的技巧。彩虹攻擊是讓虹崩塌的基本也是最重要的技巧，如果不會此技巧的話，就什麼也不用再說了。

由於彩虹是相互粘在一起的，所以崩塌也是連續性的，當虹集結再一起時，再一鼓作氣。

彩虹攻擊	虹崩塌
	
敵人直接撞到彩虹即會倒下。這是最基本的技巧。連三歲小孩也會。	用頭頂或是身體的衝撞，使彩虹崩塌，以打倒頭上的或正下方的敵人。很重要。

移動技巧

使用虹移動技巧，可以一邊從敵人手中逃出，一邊快爬上時有幫助。在爬上彩虹時可慢慢確實地往上爬，雖然彩虹跳躍有點危險，如果能好好地一口氣爬上去就ＯＫ啦！

在沒有立足點的回合裡，利用這２種技巧，可以幫助你順利地往上爬。

登上彩虹	彩虹跳躍
	
爬上虹頂端，在上面擊打虹，再往另一道爬上去的技巧。確實往上爬。	如果按住跳躍鈕不放的話，彩虹不會崩塌的技巧。可連續跳躍。

其他種種

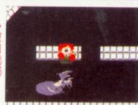
虹的特殊能力是什麼呢？別急，別急，還有呢！如果會一樣有關虹的技巧……必須要勤加練習，那麼漸漸地你就會愈來愈清楚了，不是嗎？

固定式	粘貼式
在彩虹與地面之間的敵人，直到彩虹消失之前是不會出來的。	空中敵人進到彩虹內側之後，繞圈圈式貼著不動，直到彩虹消失爲止。

尋找彩虹	離開時拿取
隱藏於地面和空中的水果與秘寶，駕著彩虹找尋，使它們出現。	在離開的地方，用彩虹前端的星星拿取水果和秘寶。即使虹塌了也可以拿。

如此一來就完了！

接觸到敵人，一件必然的事就是會被做掉。另外就是溺水。如果通過關的時太長，則會有「Ｈｕｒｒｙ！」的表示，那時水會從下面漫上來。



➡被判出局！



←下方的水直逼而來！快快爬上去

虹島



FZ戰記

AXIS

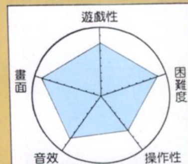
ＦＺ戦記アクシス

■原作公司：WOLF TEAM
■發行公司：WOLF TEAM
■標準價格：6800

參考資料：㊻、㊿期

由於EWS（以長距離兵器爲主的早期警戒系統）的出現，致使以ICBM爲首的各種飛彈使用困難。同時，在大規模的戰力完全受高性能的軍事衛星監視之際，地球也進入「小規模陸戰兵器」的時代。當初是開發戰車，但戰車作爲兵器則太龐大了，所以必要開發兼具步兵功能與戰車重火力的新兵器，那就是NAP（陸戰用機動兵器）。

主角霍華德曾有輝煌的戰績，但人生暗淡，與戰友生離死別、曾待過的部隊已解散……不過對他而言，戰鬥似乎已成爲他生存的指標，如今他要操縱NAP，去攻下固若金湯的「亞克西斯」要塞，爲世界和平而戰。



操作方法



方向鈕 使NAP向８方向移動。相同的方向連續按２次，速度就會提高。按下與移動方向相反的方向，就可以有煞車作用。

A鈕 發射「手上兵器」。

B鈕 發射「選擇兵器」。

C鈕 進入單位的選擇模式。

開始鈕 遊戲進行途中按下此鈕，就變成靜止狀態(暫停)。要讓遊戲再度啓動時，只要再按一次開始就可以了。

拳擊 我方角色與敵方角色呈接近狀態時，會自動的打出拳擊。

畫面說明



①NAP…………玩家操縱控制的機動兵器。

②敵角色…………敵人的機動兵器。

③剩餘的敵人……表示在這一面中，目前剩餘的軍官人數。

④分數…………表示目前進行中所得到的分數。

⑤單位數…………表示目前裝備的單位數（＝耐久度）。

⑥衛星武器彈數…表示目前正在使用中的衛星武器的剩餘彈數。四角形表示10發的單位，橫桿表示１發的單位。

進行方法

在戰鬥舞台裡，各關有一定數量「將校角色」的敵人設定，把他們全部消滅的話，戰鬥舞台就算過關。接著，立刻換成首領舞台，在這裡把首領打倒則是舞台過關。主角ＮＡＰ裝備許多武器數量。這些武器的耐久力度很不平均。受到敵人攻擊則數量會減少。數量降至零時，則遊戲便結束。本遊戲無殘機設定。但武器數量則可以補給。

畫面的看法

畫面中央是主要戰鬥畫面。畫面上方的指數，可以知道自機的狀態，以及現在狀況的情報，有武器數量等４種。



所謂的點數。事實上却毫無意思。



將校角色的殘留數。這數目是不定的。

黃色是耐久力。紅色則是標誌的彈數。

遊戲結束和接關

接關的次數是以協定模式，根據條件設定時候所選擇的難易度來增減。

在難易度設定選擇ＥＡＳＹ的話，接關次數是５次，ＮＯＲＭＡＬ是３次，到了ＨＡＲＤ則只有１次而已。



↑遊戲結束的時候，會出現這樣子的畫面。





➡打倒像這種將校角色。



➡全滅的話，畫面中會爆炸。

靈活使用 2 模式×20種＝全部40種武器

從這傢伙手中奪取武器

只要打倒如同右方照片的"件數輸送機"取得所出現的武器數就可以補給。出現的數量並非都是同種類的，根據各面會出現各式各樣種類的武器。



←左方白色的東西就是件數輸送機。

表格的看法

武器裝備分爲手上兵器和選擇兵器，效果及性質都不一樣。下列表格上，左方照片是手上的…，而右方照片則是選擇…時所使用的兵器。

武器名	
手上	選擇
說明	說明

武器一覽表

武器名	手上	選擇
NORMAL	威力3　朝行進方向發射砲彈。	威力4　2發砲彈平行發射。
GRENADE	威力4　連射比加農更快速。	威力9　朝8方向單發發射。
MINE	威力4　單發飛彈。	威力193　設置後立刻爆炸地雷。
HELP	威力4　誘導飛彈。連射力低。	威力7　轟炸機的支援轟炸。
SHOT G	威力2　成扇形3方向飛行。	威力4　左右搖擺發射砲彈。
RAY	威力4　單發的雷射砲。	威力7　2連雷射砲。
BAZOOKA	威力3　連射飛彈。弱。	威力　T字形3方向飛彈。
MIS CAN	威力3　連射比火箭砲快速。	威力5　4方向飛彈。
WAVE	威力3　2發砲彈連合。	威力5　砲彈成3列平行發射。
NAPALM	威力5　火燄發射器。連射低。	威力9　發射長火燄。強力。
SPREAD	威力5　短射程飛彈。	威力9　誘導飛彈。非常管用。
PA CAN	威力5　誘導飛彈。非常管用。	威力9　單發飛彈。
VULCAN	威力3　連射比普通快速。	威力5　朝斜左右2方向飛行。
H NAP	威力4　比汽油彈強力更長。	威力7　發射3方向火燄。
SIDE	威力2　前後2方向飛彈。	威力7　左右2方向飛彈。
GIANT	威力6　單發飛彈。	威力11　單發飛彈。
TWIN	威力4　2列平行發射。	威力7　3列砲彈平行發射。
ROPE G	威力17　鋼索的返復貫穿攻擊。	威力33　鋼索的返復貫穿攻擊。
AIR	威力5　單發飛彈。	威力10　單發飛彈。
HUNTER	威力4　貫穿飛彈。強力。	威力7　2連平行連射飛彈。



格鬥宮殿

FATMAN

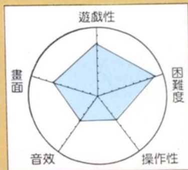
FATMAN

■原作公司：SANRITSU
■發行公司：SANRITSU
■標準價格：7800

參考資料：㊽、㊾、㊿期

「格鬥宮殿」是屬於異人種格鬥技帝王的格鬥館，年輕的功夫高手雷克斯聽說了格鬥宮殿的事之後，便單身闖入宮殿，向帝王FATMAN挑戰。帝王對雷克斯說：「你能大膽來到此地，算你夠有勇氣，不過你想打贏我還早哩！既然你自稱是功夫高手，那就讓我瞧瞧你的厲害吧！如果你能打贏我手下的16名鬥士，那麼我就接受你的挑戰。」

不服輸的雷克斯聽完之後，立刻燃起無限的鬥志，心想非打敗帝王不可。於是一場無休止的格鬥就此展開，能否打倒16名鬥士，而與帝王決鬥，就看個人的技巧了。



操作方法

本遊戲是1～2人用。1人使用時，請將控制搖桿安裝到本體控制端子1上，雙打時請安裝本體控制端子的到1、2雙方。





基本操作方法

●開始鈕

遊戲開始、暫停、畫面切換時使用。

●方向鈕

[上]……跳躍　[下]……蹲下
[左]……方向轉換、左移　[右]……右移

●A鈕……拳打　●C鈕……使用秘寶

●B鈕……特殊攻擊・秘寶選擇



畫面最下面是表示體力數值、目前裝備的秘寶、格鬥獎金（互相攻擊中贏得勝利就可以獲得）。體力變成0時，玩家減少1台。

表上記載的操作方法是玩家朝向右邊的時候使用，玩家如果朝向左邊時，左右操作正好相反。



長脚踢

方向鈕的右下方＋A鈕



跳躍拳打

方向鈕的上方＋A鈕



向前方跳踢

方向鈕的右上方＋A鈕



滑入脚踢

先做向前方跳踢的操作，等著地之前按A鈕。

各種攻擊方法



後方翻滾

按方向鈕的左上方



蹲下拳打

方向鈕的下方＋A鈕



高脚踢

按方向鈕的右方＋A鈕



前方跳躍

按方向鈕的右上方



跳踢

按方向鈕的上方跳躍之後再按方向鈕的右方＋A鈕



蹲高脚踢

按方向鈕的下方蹲下後再按方向鈕的右下方＋A鈕

畫面說明



每一次結束比賽都會出現資料畫面。此時就可以利用格鬥獎金增加秘寶、體力、攻擊威力。

購買秘寶的方法



以方向鈕的上下方，移動游標到秘寶標誌的位置，按左右方向選擇之後再按A鈕決定。
（秘寶最多能買4個）

體力(HEALTH)



體力回復用的秘寶。
以方向鈕的上下方將游標移到［HEALTH］的位置，再按A鈕決定。每按一次按鈕就減少＄500 元。



攻擊威力(ATTACK POWER)

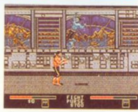


提高攻擊力的秘寶。
與體力相同，以方向鈕的上下方將游標移到［ATTACK］的位置，再按A鈕決定。每按一次按鈕減少＄3000元。體力及攻擊威力可以一直增加到沒有格鬥獎金或是數值完全充塡爲止。

※格鬥金額（畫面下表示）是依據列克斯對付敵人所使用技巧而變化金額的上限。另外，受到敵人攻擊時也一樣。

獎金是POWER UP之源

主人翁列克斯由於在格鬥中獲勝，而得到格鬥獎金。用這筆獎金購入可以恢復體力的戰鬥用秘密寶物，同時可以提高自己的攻擊力。好好運用它吧！



←自己的攻擊命中。



⬆遭到攻擊仍加算獎金。



⬆順利打敗，獲得獎金。

12種秘寶介紹

贏得比賽。歷經千辛萬苦到手的獎金，太浪費使用的話，也是不智…。所以能明瞭這些錢的重要性更好。
這款遊戲裏有將人凍結的各式秘寶。如果不買，那就算了，但……每一樣都是難以捨棄的…。老實說吧!!

除了掌握各種攻擊技巧以外什麼都不需要!!如果說還有值得買的，大概就屬「INVIZA（隱形）」。本款遊戲雖可以借助秘寶之力，但過關還是必須要有相對的技巧。不憑眞本事就沒資格玩「格鬥宮殿」了！

GRAVITY	NO ATTACK	CONFUSE	SLOW
＄1000。可以封閉敵人的飛行能力、跳躍。	＄2000。一定時間內可使敵人的突擊呈無力。	＄1000。一定時間內可以混亂敵人的動作。	＄1000。一定時間內可以使對手的動作緩慢。

TROJAN	BRRRRRRR	INVIZA	L.A.SMOG	KILLER B'S	OILSLICK	QUAKE	X TEND O
＄1000。一定時間內可以不理睬敵人突然攻擊。	＄1500。可以把敵人凍結，停止活動。	＄500　。自己在一定時間內變成隱形擬亂敵人。	＄1000。一定範圍內洋溢著毒氣接觸到就受傷。	＄500　。殺人蜂侵襲對手，威力並非如此而已。	＄500　。在週附近潑灑油，自己也會滑倒哦！	＄500　。能夠造成地震，將敵人震倒。	＄500。擴大攻擊範圍，容易打中目標。



最後決戰

DYNAMITE DUOKE

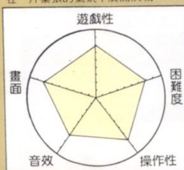
ダイナマイトデューク

■原作公司：TECMO
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：㊽、52期

西元2089年，由於臭氧層遭受破壞及溫室效果，地球的環境面臨前所未有的惡劣狀態。世界人口銳減，人類不得不成立聯合政府，集結全世界的科學力量，以尋求人類的生路。於是，一項開發可以適應任何環境的「强化人類」研究工作就此展開。可是，負責這項計畫的科學家亞休上校突然放棄此計畫，並且莫名奇妙地失蹤了。

10年之後，亞休上校竟然統率由他自行開發的軍用强化人類所組合成的破壞集團，企圖征服世界。聯合政府對他幾乎束手無策，卻有一名勇士挺身而出，獨闖亞休上校的基地，在一片緊張的氣氛中展開決戰。



操作方法

本款遊戲爲1人用。請將控制搖桿接續到本體的控制端子1上。



開始鈕

遊戲開始
遊戲中途是暫停

方向鈕

機關槍對準的移動(8方向)
玩家的移動(左右方向)
玩家趴下(下方)

A鈕

發射機關槍
接近戰中肘攻擊(同時按方向鈕的右方，則會以槍座毆打敵人)

B鈕

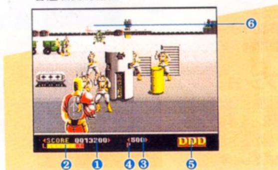
直拳攻擊(同時按方向鈕的上方，則變得成強烈的上拳攻擊。連續一直按著，直到POWER碼表的表示完全充塡時，放開按鈕，就可以擊出爆炸拳打。

C鈕

直踢攻擊

畫面說明

普通戰鬪的情況



①分數

表示得點數。

②生命數值

操作者的體力，受到損傷時會減少。

③機關槍的剩餘彈數

以500 發開始。途中取得子彈補給的秘寶，即可補給

④威力碼表

爆炸拳擊的指數。

⑤可以擊出爆炸拳打的次數

以3發開始，取得秘寶話，最多能發9發。

⑥玩家的機關槍準心

●接近戰的時候

在接近戰中，敵人會連續攻擊到我方的生命指數變0爲止。與敵人的距離較遠時，也可以以一般的機關槍攻擊。



●爆炸拳擊

爆炸拳擊不管在一般的鬥時或接近戰都可以使用。

MISSION過關



只要MISSINO 一過關，剩遺的彈數，就可增加十倍，變成加算加分點數。

接下來的MISSION一開始，操作者的殘遺彈數可變成500 發。另外，如有受到損傷者，則生命指數回復3。

舞台介紹

單槍匹馬衝入敵陣地的狄克必須邊閃躲敵人的猛攻邊突進到阿修上尉之處。狄克的戰鬪正熱展開！

MISSION 1 AIR FIELO

飛機場

這裏是相當於敵陣入口處的航空站，首先突破此處是作戰的第1階段。



MISSION 2 OCCUPIED TOWN

被占領的街道

淪陷於阿修軍手中很長一段時間的街道已經完全變成敵人的要塞。不僅突破而已，還必須將之破壞掉。



MISSION 3 WOODS

森林地帶

這裏是阿修軍的野外訓練場地。因此，敵人也會拿出各種武器攻擊過來。



MISSION 4 TUNNEL

洞窟基地

終於來到敵人根據地的入口。但是敵人必定會展開必死的攻防。絕不可輕敵。



秘密寶物

	彈數50發	彈數100發	決戰聖拳	FULL AUTO
攻擊秘寶	補充槍彈50發	補充槍彈100發	增加一個決戰聖拳。	成連續射擊狀態。
	防彈背衣	LIFE UP	救急箱	金 塊
防守秘寶	減低受損程度。	增加生命力量。	回復三級力量。	有一萬點的賞金。

MISSION 5 FACTORY

秘密工廠

可以說是阿修軍重要的兵器工廠之一。一定要完全破壞才行！



MISSION 6 LABORATORY

研究所

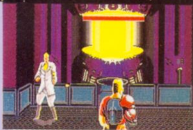
邪惡野心之元兇的研究所。摧毀此處，阿修軍亦將宣告崩潰了吧！



LAST MISSON ATOMIC REACTOR

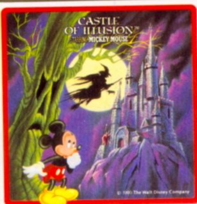
原子爐

終於追得阿修上尉走投無路。戰鬪的終點就在眼前了。但……!?





最後決戰



アイ ラブ ミッキーマウス
ふしぎのお城 大冒険

MICKEY MOUSE　SEGA

米老鼠大冒險

CASTEL OF ILLUSION

不思議のお城大冒險

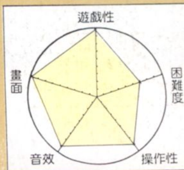
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：4800

参考資料：㊼期

在美麗和平的貝拉城裡，米老鼠和他的女朋友米妮，每天過著快樂幸福的生活。米妮既可愛又漂亮，眞是人見人愛，可是只有一個人對她視如眼中釘，那就是會使用「虛偽魔法」的魔女。

有一天，米老鼠和米妮相約去郊遊，突然間天空變得一片黑暗，魔女隨著一道閃光出現了，她把米妮劫持到她自己住的城裡。

不久，米老鼠在城的入口遇見一位老人，他說：「魔女使用魔法將自己變成米妮，你必須收集7個藏在城裡的寶石，才能救出女朋友。」米老鼠聽了立即展開冒險之旅。



操作方法

這遊戲是1人用，請將控制搖桿接續到本體的控制端子1上面。

A～C鈕的操作在設定畫面中能夠變更。

在水中移動

按方向鈕的左右方就能移動。一按C鈕就會浮上來。（在水中若不按任何鈕就會沈下去，請特別注意。

射擊

擁有射擊秘寶時按A或B鈕就會扔出秘寶打倒敵人。

跳躍

按C鈕則能跳躍。同時按方向鈕的左方及C鈕，就會斜向跳躍。

臀部攻擊

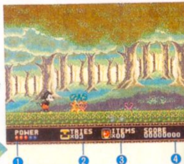
按C鈕二次，就能以臀部攻擊將位於下方的敵人打倒。（或是按C鈕在跳躍之中再按方向鈕的下方）打倒敵人時，同時連按C鈕，則會跳得更高。

[連續臀部攻擊]

按方向的左或右方同時做臀部攻擊，則會變成連續攻擊。

懸盪

按C鈕做跳躍，只要一碰到繩索的前端就能懸盪。再按一次C鈕，則放開繩索。



畫面說明

①POWER：觸碰到敵人以及受到攻擊都會減少威力。威力沒有時，米老鼠就死了。
②TRIES：米老鼠剩餘的台數。當次數變成"0"時，米老鼠就倒下，遊戲結束。
③ITEMS：擁有射擊秘寶時。這個數字就會顯示出來。
④SCORE：只要打倒敵人就可以增加分數。

秘寶種類




可以回復1個威力。威力滿檔時，分數增加1000分。


試驗次數增加1次。


分數增加100 分。

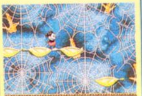


射擊秘寶。可以仍向敵人，只能使用於當時的舞。


射擊秘寶增加10個。秘寶已經有20個以上的情形時，僅增加分數1000分。

舞台介紹・舞　台　1


逐漸的向森林中前進………唉呀？　注意別掉到洞穴裏去了。利用繩索懸盪飛越過去，就安全了。


飄浮在空中的大樹葉。從葉子與葉子之間跳躍前進，不要掉下去。常常會有毒蜘蛛降落下來，請務必小心。


當再度走出森林時，已經是夜晚了。有些恐怖的幽靈輕飄飄的飛過來。在這裏也可以利用樹枝做跳躍。

舞台2



此處是玩具箱的世界，結構像迷宮一樣，即使找到出口但沒找到鑰匙，還是無法通過。連上面部份都要尋找看看。



鬧哄哄的奇異箱與玩具軍隊。要注意騎著單輪車的小丑。果凍的上面使用連續跳躍前進就可以了。



唉呀？才一取得箭形符號的秘寶，畫面就變成上下反轉。但是，不用怕，再取下一個相同的秘寶就會恢復原狀了。

舞台3



在高山上面，隨時注意毀壞的吊橋及懸崖。從懸崖上掉落下來就在水中。但若能游泳，出口一定……。



此處是古老城堡的遺跡。有許多石柱哦。瀑布的裏面好像有什麼。下定決心前往，則會……。



這個地下道經常會有氣勢洶湧的水流過來。此時要到高處去避難。

舞台4



牛奶瓶之中是……點心國/蛋糕、糖果及威法餅。但是，要注意賓士糖海豚。



好大的瓶子、好大的書。又回到剛才的房間，大茶杯裏是紅茶游泳池。嗯～游一下泳也不錯！



出來啦！　從牛奶瓶之中出來後，就會出現點心龍。龍的要害是頭部。使用射擊與屁股攻擊打倒牠。

舞台5



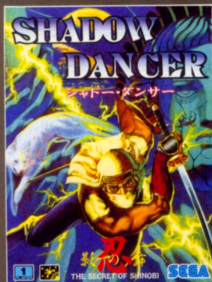
終於來到城堡。大廳是迷宮的格局，既有大石頭追趕又有毒水池……。果真能平安穿越嗎!?



哇！掉進水池裏……。但是，不慌不忙的向前游，會出現只有魚骨的魚。再向前進就有洞穴，進入裏面看看……。



這裏好像是鐘塔的機械室。一邊飛越齒輪一邊向前進。能夠來到這裏，魔女的房間就在附近了。但，在此之前恐怖的敵人……？



影舞者

SHADOW DANCER

シャドーダンサー

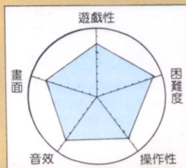
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：53、54期

1987年，日裔美國人狄克C卡多在霧普魯古林港慢跑的時候，發現了一條載有幼童、美貌女子及一隻狗的小船。當時女子已氣絕，但幼童卻平安無事，他的小手緊握著手裡劍，他名叫疾風，而卡多即是紐約古武道場場主，疾風在他的撫養下長大成人。

1997年夏天，殺戮集團在紐約極爲活躍，使得人們每天戰戰兢兢地過著恐怖的生活。很不幸的，這隻魔手竟然也摧殘了疾風的養父卡多。

失去養父的疾風，在悲痛之餘，身上的忍者血液卻已沸騰到極點，於是他和忍太大和一起向恐怖組織挑戰。



操作方法

開始鈕
遊戲開始時使用。
遊戲中按的話，成爲暫停（靜止畫面），再按一次則遊戲可以再開始。

A　鈕
使用忍術時按。（1舞台只能用1次）

B　鈕
攻擊時按。

C　鈕
跳躍及高跳躍時使用。

方向鈕
蹲下、上下左右移動時按。跟其他鈕組合的話，可以展開各種行動。



畫面説明



得分(得點)
打倒敵人，救出人質時可以獲得。

TIME（剩餘時間）
各舞台不在時間内過關的話，遊戲就會結束。1～4舞台3分，5舞台則是無限制。

SAVE（剩餘人質數）
表示往後要救出幾個人。無法救出全部人員的話，舞台就無法過關。

忍犬
忍犬攻擊時會亮光。

忍術記號
表示可以使用的忍術種類。



步行　步行方向（◀▶）按方向鈕



攻擊　按B鈕的話，在遠距離用飛鏢，近距離則揮忍刀來打倒敵人。





垂直跳躍　按C鈕。



蹲下　按方向鈕下方（▽）或斜向（▷◁）按的話，可以蹲下步行。





高跳躍　一面按方向鈕上或下▷△◁）一面按C鈕，可以飛越。





救出人質提昇威力

在各舞台都有幾位被敵人捉走的人質，其中也有女人質。只要幫助這女人質，疾風的攻擊力就可提昇爲2倍。以往必須花2發才可打倒的敵人，現在只要1發就行了。而且不只是手裏劍，刀和蹴擊的攻擊力也變成2倍，所以相當利於接近戰。這可說是要想舞台過關不可或缺的要素。但是疾風被敵人捉走以及舞台過關時，提昇威力會消失，要多注意。總之見到女人質的話，要想盡辦法搶救。



↑提昇威力的話，實力變2倍。



↑提昇威力後的情況。



➡要去救人了！忍耐一下哦！

了解己方的攻擊方法

疾風有好幾個攻擊方法，要依狀況使用最有利的攻擊方法。即使手裏劍達不到的地方，也有打倒敵人的方法，若再提昇威力的話，就可變成相當強力的武器。但是沒有手裏劍的模式，或即使使用手裏劍也難攻擊時，就使用刀或拳擊、踢腿吧！對於帶著盾的敵人，手裏劍是很難使其受傷的，所以不妨使用其他方法。對於首領角色，也可只用刀來將之打倒。



手裏劍　刀　拳擊　踢腿

忍術有3種

這是被爲數衆多的敵人團困時，一掃畫面內的敵人，以及和首領對決可給予大傷害的忍術。在1舞台中只可使用1次。忍術分爲火燄之術、風神之術、飛石之術3種。忍術的選擇無法依各舞台來決定，但是不論哪種忍術，都有很強的破壞力，可好好使用！

火燄之術

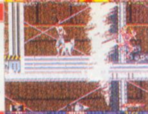
在設定記號的瞬間，火柱突然趨向畫面，燒盡敵人的方法。

這是最初便可使用的技術，使用時的畫面變得相當華麗。敵方忍者一被燒到，馬上就會昇天。



風神之術

在ROUND2的舞台1初登場的忍術。疾風設定記號後，從畫面的左右會有巨大龍捲風登場，在中央交錯打倒敵人。忍者被捲入這超高速的龍捲風中便無法活命。



飛石之術

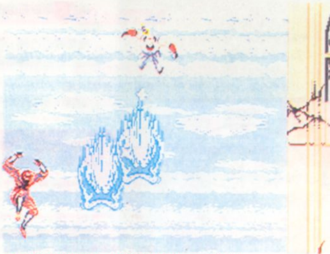
在敵人的頭上飛下燃燒的隕石，使其受傷之術。

總覺得似乎要往自己身上滾過來。如果被撞到了，就自己無法活在世上了。



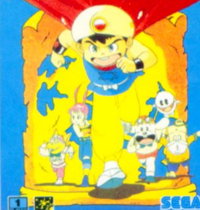
加分舞台

影舞者中有設定各種加分舞台，而其中則是以和首領對決後出現的加分舞台最令人喜愛。疾風從大樓的樓頂飛下來，利用手中的手裏劍擊退無數緊逼而來的敵人。敵方的忍者不會作攻擊，所以我方可放手手裏劍去對付。在各舞台中總是阻擋去向的敵人，現在終於一掃而光了，這樣就可向著下個舞台前進！



↑攻擊所有忍者的話，加分會不斷累進。太幸運了！

影舞者



神奇王子大冒險

まじかるハットのぶっとびターボ！大冒險

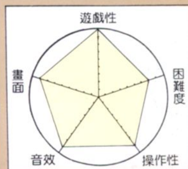
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：53期

傳說有個被稱之爲「地球肚臍」的巨大洞穴——奇異的烏松島，在它的地底是距今6萬3千年前，被傳說中的英雄哈特所封閉的魔界。

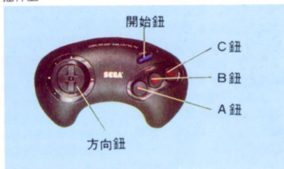
魔界的帝王吉亞克不甘心被封閉，如今企圖解開封印進軍到地面上。就在此時，傳說英雄哈特的後代小哈特來到這個烏松島上，他戴著一頂魔法的帽子，爲了伸張正義，他要成爲第二代的英雄哈特，向魔王吉亞克挑戰。

本遊戲分爲7個舞台，每個舞台再分成3個小島，過關之後可使分裂的島恢復成完整的小島。



操作方法

本遊戲是1人用的。請將控制端子1接續到控制搖桿上。



A～C鈕的操作在選擇畫面可以變更。

開始鈕
遊戲開始時使用。遊戲中按的話，就會成爲暫停，再按一次則遊戲可再開始。

方向鈕
移動哈多君。



B　鈕
拳打。可以打倒敵人，破壞石磚塊。
帶著羅佰古時，可以同時投擲羅佰古去打倒遠處的敵人。

C　鈕
跳躍。連續按則可以飄浮空中延遲落下。

在敵人上方跳躍的話，使用踩踏攻擊去打倒敵人。

在水中時可以浮上來。



舞台過關

這個遊戲裡有7個舞

成3個面。

安全的行進到GOAL（終點）的話，就是面過關。不過，舞台過關必要有秘密寶物。



舞台過關秘密寶物

一定在各舞台的某處。要仔細找尋。

舞台1　山岳島的號角
舞台2　叢林島的藥
舞台3　砂島的砂時計
舞台4　湖島的花
舞台5　熱島的放大鏡
舞台6　凍島的劍

輔助畫面

遊戲中按A鈕的話，變成輔助畫面。按B鈕的話，則回到遊戲。
方向鈕　選擇秘密寶物。
B鈕　取消所選擇的秘密寶物。
C鈕　決定所選擇的秘密寶物。



秘密寶物

以拳頭破壞石像的話，從中會出現秘密寶物。（運氣不好的話會出現敵人，或者什麼也都沒出現。）秘密寶物對打倒敵人很有幫助。要儘量去拿取。



秘密寶物在輔助畫面上選擇之後才可使用。

秘密寶物種類

紅　球

10秒間，可除掉在哈多四周的敵人。



青　球

15秒間，使哈多四周形成防護變成無敵。



黃色球

操作強力光，可給敵人頭目300點的損傷。



綠　球

10秒間、哈多四周的敵人動作都會停止。



遊戲進行

爲了使散落的7個島回復原狀，哈多出發了。
惡魔神・希亞古把兇暴的手下送到舞台的最後。還有，會有各式各樣的陷阱，要小心！

高級飲料

10秒間，使哈多的動作變快，跳躍也變高。



強力飲料

10秒間、哈多的拳打力變強，可延長。



黃色膠囊

跟頭目戰鬥時15秒間，可呼喚G科卡。



藍色膠囊

帶著羅佰古的話，以變身成直昇機或潛水艇，10秒間變成無敵。



要變身成什麼用選擇鈕

錢幣

面過關後，在加分遊戲時使用。（沒有錢幣的話，就不能進行遊戲了。）



哈多的人數目增加。不儘快拿取，就會跑掉哦！



舞台1　山岳島

要爬到險惡的頂端。利用驚奇地板，訣竅是高跳躍！



舞台2　叢林島

這個橋很容易損壞，不可以站立。要在圓木上方以來飛移前進。



舞台3　砂島

糟糕！沙特普魯追來了。趕快逃快逃！不過不要忘記拿取秘寶。



舞台4　湖島

哈多可以在湖底行走。從湖中出來時，在水面的近處跳躍。



舞台5　熱島

好熱、好熱！紅通通的島。掉到溶岩上是很危險的。要以連續跳躍通過。



舞台6　凍島

這一次突然進入寒冷的世界在冷水中也有秘密寶物，所以要努力游泳了。



舞台7　謊言島

終於是最終舞台。接近希亞古的魔界。發揮最後的力量，加油了！

果真哈多能夠平安地拯救島嗎——這就看你的本事了!!



大地槍聲

GAIN GROUND

ゲイングランド

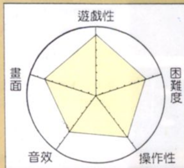
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：㊽期

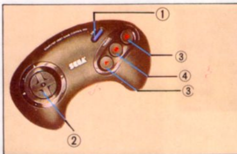
西元××××年，人類已發展到不知窮困、飢餓是何物的地步，可是卻意外地面臨「滅種」的危機，世界各地青少年無故自殺的案件激增。

聯邦政府發現原因是人們長期處於和平狀態之下，已失去了鬥爭本能，於是投下巨資開發擬似戰鬥體驗系統。可是有一天，此系統突然失常了，許多進去體驗戰鬥的青少年被關在系統裏出不來。政府雖曾派救助隊，但依然無救，致使犧牲者愈來愈多。

最後之計便是政府挑選了3名戰士，勇敢地進入這個已發瘋的系統中，救出被困的人。



操作方法



①開始鈕
- 在遊戲開始時使用。
- 遊戲途中按下，即可暫停，再按遊戲即可再開始。

②方向鈕
- 選擇角色。
- 可使角色移動8個方向。

③A鈕　C鈕(特殊攻擊)
- 決定角色。
- 以特殊兵器攻擊。

④B鈕(一般攻擊)
- 決定角色。
- 以一般兵器攻擊。

畫面説明



面的結構是固定畫面

各舞台全都是固定畫面。左側的是1P的表示部分，右側是2P的表示部分。而EXIT則依舞台的不同，配置地方、大小也都有差異。如右圖有很廣大的，也有很狹窄的，可謂繁多。

①TIME：限制時間
②ENEMY：殘餘敵數
③EXIT：出口
④ROUND及STAGE的表示
⑤角色視窗
⑧STAY：所持有角色數
⑨OUT：至出口的角色數
⑩SCORE：得分

⑥WEAPON2
WEAPON2的種類可清楚表示出來。看了這部分，WEAPON2的攻擊武器大體上就可知曉。能夠的話，請設定角色的面貌和武器，以便記憶。

⑦WEAPON2類型
WEAPON2的可能發射方向和類型（H、L、M3種）。可能發射方向有8方向、左右方向、前方，魔法的發射方向較特殊，所以被統一了。



熟悉角色特徵，配合舞台選擇是重點

登場的角色共有20人，但最初可玩的只有3人（亞斯拉、裘尼、貝提）。那麼要如何增加呢？就是要救出同伴。在舞台上，預先配置須尋求協助的角色（和1人同時玩的配置不同），將這角色帶到EXIT去，就算救援成功。如此一來，這救出的角色，從下個舞台開始，就可以當作同伴來使用了，相當方便。



←舞台開始！

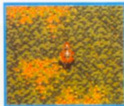
WEAPON2的性質及發射方向

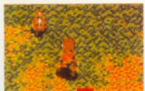
WEAPON2和1不同，有可發射方向和性質。可發射方向是根據在字母四周的白色記號，所指示的攻擊方向。有8方向、前方向、左右方向，以及無法正確表示方向，而被統一的魔法。至於性質請看左表。

記號的意義	
L	L表示無法貫穿障礙物。步槍當然屬於這種類。
H	H是表示可以攻擊高處的敵人，並作有效應付。
M	M是表示可使用的魔法。魔法共有4種。

救出同伴

救出的順序首先是找出援助的角色，而將協助的角色帶引到身後去，之後救到EXIT去，就是救援成功。而被敵人捉去的角色，也可以用此方法救出。但是在營救被捉的角色時，其他的角色再被捉的話，以前被捉的角色就會消失，這點要多注意。當然動作加快些，自然成功機會就大。


←等待救出的我方角色。這位是誰？


←接近我方……。


←帶領的話……。



↑最後帶往出口！救出成功!!

人物介紹

名字	視窗背景	角色	WEAPON1 / WEAPON2	WEAPON2類型	特徵
亞斯拉			槍 / 槍	H	腳程很快，在救出角色時可使用。弓系的角色缺乏時，可以以此來代替。
卡斯空			槍 / 槍	H	槍的射程比亞斯拉遠，腳程速度則和亞斯拉相同。感覺上比亞斯拉更強。
巴巴魯			弓 / 弓	H	ROUND1、2中很重要的角色，腳程很快，但接近戰較弱。
瑪史			弓 / 弓	H	射程比巴巴魯更遠，但WEAPON2只有前方。ROUND3中射程威力大。
火騎士			魔法彈 / 火之魔法	M	可意外使用火焰陷阱。火之魔法只有前方有設置，較不廣泛。
水騎士			魔法彈 / 水之魔法	M	魔法系中最常使用。水之魔法對於應付腳程快的敵人很有效，頗具重要性。
塞耶蒙			魔法彈 / 風之魔法	M	風之魔法較不常使用，帶到前面去的話，或許有必要使用的地方。
光騎士			魔法彈 / 光之魔法	M	ROUND1中常使用。光之魔法對接近戰有效。必要性較低……。
裘尼			步槍 / 步槍	L	可以強力地加以使用。步槍、機關槍系中，是腳程非常快的角色。
教授			步槍 / 步槍	L	步槍、機關槍系中，射程相當遠，往橫方的攻擊也深具威力。
可烏			機關槍 / 機關槍	L	連射很厲害，但射程較短是缺點。接近戰中可說是無敵狀態。
奇德			機關槍 / 機關槍	L	比可烏的射程更遠。可說是機關槍系中最強的。在平地上最常用的角色。
馬德帕			手槍 / 火箭砲	L	有WEAPON的威力、射程，但腳程較慢。在刺殺敵人時使用。
爵尼拉			手槍 / 火焰放射器	L	威力強大，但射程卻可憐的短。這傢伙可有用武之地？可惜啊！
羅比			手槍 / 火箭彈	H	腳程慢，所以對於動作快的敵人挺傷腦筋。可以攻擊位於高處的敵人。
沙拔			手槍 / 多彈頭彈	L	6方向的飛彈是超強力。在高次的ROUND中是常用的角色。腳程慢是缺點。
哈尼			手槍 / 手榴彈	H	手榴彈可8方向投擲，但是射程短。是屬於貝提的強化型。
貝提			手槍 / 手榴彈	H	手榴彈可貫通全面，代替弓來使用。比起電動版，腳程變快了!?
巴魯其			手槍 / 迴力刀	L	迴力刀會往意外的方向飛去，所以在意想不到的地方最爲有用。
瑪琳			手槍 / 迴力刀	L	迴力刀只能往前方投擲。雖是美人，但似乎沒什麼作用，看看算了！

大地槍聲



緊急任務

CRACK DOWN

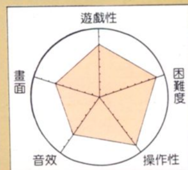
クラックダウン

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：56期

21世紀初，當人們正要享受創造人工生命體成功的喜悅時，竟出現一位企圖征服世界的瘋狂科學家——K先生，他自行開發戰鬥型人工生命體，組織強大的軍團，預謀攻略未來工業都市「亞德蘭斯」，而以該地作爲征服世界的據點。

國聯雖派遣軍隊鎮壓，卻仍敵不過K軍，在無計可施的情況下，國聯只好亮出最後一張王牌，即召喚專門從事破壞工作的兩名超A級特務員和安迪，要他們潛入敵人的根據地亞德蘭斯，破壞敵人的新型限時炸彈。世界的命運就掌握在他倆的手中了，爲他們祈禱吧！



操作方法



開始鈕
遊戲開始
遊戲中暫停

➡方向鈕
玩家移動
遇到牆壁或障礙物時閃躲。

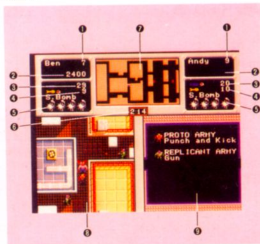
A鈕
機關槍和加農砲轉換用

B鈕
發射機關槍或加農砲
（接近戰時痛毆敵人）

C鈕
炸彈

畫面說明

左側顯示玩家1(Ben)，右側顯示玩家2(Andy)的資料



①殘餘玩家數
②得分
③殘餘機槍彈數
④殘餘加農彈數
⑤殘餘超級彈數
⑥時間：限時炸彈倒數計時
⑦地圖：紅點就是炸彈設置地
⑧玩家一的領域
⑨登場敵人介紹
（2人同時玩時，顯示玩家2的領域）

進行方式



計算數變成0：00時，殘餘玩家減少1人，行動也回到出發點。

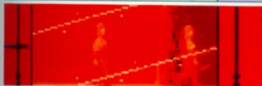
加分
在限制時間內打倒敵人就能在X地點設下定時炸彈。

炸彈設定結束後，地圖內的紅點順序消失。如果在所有的X地點設置炸彈，玩家就從各行動中的逃生口逃出去，進行下一個行動。

武器介紹

玩家使用3種武器，可以補充。

機關槍	加農砲	超級炸彈
 適合1對1戰鬥的武器補充後增加10～60顆彈。	 火力遠勝於機關槍，1發可以同時抵倒多數敵人。補充後砲彈存明增加10～60顆。	 強力小型炸彈，瞬間打敗敵人。補充後多1顆。







敵人角色



K先生

執着於「強力」，結果製造出惡魔人工生命體的瘋狂科學家。他認爲力量是一切，可以用來支配萬物及征服全世界。

要注意的角色

HI-THROWER

配有火焰放射裝備的敵人。



MAD-MURDERER

以機關槍2連射或3連射攻擊。



TATEKEN

用劍和盾，盾可以擋住加農砲。



JOKER

以敏捷的動作攻擊，不過卻沒有武器。



WALLCUTTER

使用鍊條偷襲過來的恐怖敵人。











AMASUNIO

犬型人工生命體。以迅速的動作追逐玩家並咬嚙玩家。



MANDRILL

大猿猴型人工生命體。以銳力的爪子和撞擊進行攻擊。



CRASH SOLDIER

以自爆向4個方向飛射炸彈，打倒玩家。



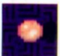
BIO SEED

穿過牆壁襲擊玩家，是人工生命體。



DIZZY METAL

高速移動且以雷射攻擊的金屬球。



MEGAMERA

會迅速在空中旋轉攻擊。



ROBOT-K

K先生的最強機器人。





神奇男孩

MONSTER LAIR

モンスターレア

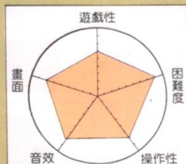
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：54、56期

這裏是高原的一座小村莊，村子四週全被怪獸國的羣山包圍著。至今，這個村子仍流傳著一位曾爲了保衛此處和平而戰的勇士傳說。

青梅竹馬的雷歐和布拉布里露，爲了證實這個傳說而朝森林走去。這時天色已晚，星星在夜空中閃爍，瞬間他們看見一個紅色火球，閃著紅光飛向西方。

不知經過多久，這種異象才消失，結果他們發現一間小廟發著靑光，於是在好奇心的驅使下，他們走近一看，廟裏放著傳說中的武器與防具，並且出現一條龍說：「你們終於來了。」，現在，歷史又將重演了。



操作方法



開始鈕

遊戲欲開始或繼續時，按下此鈕。
遊戲中按此鈕就暫停（靜止畫面），再按一次鈕便可再啓動遊戲。

A 鈕

跳躍之後，等到下一個玩家從龍上落到地上之後，按此鈕。

B 鈕

攻擊時按此鈕。由於已取得秘寶，所以可以發射各式砲彈了。

C 鈕

失敗之後，等到下一個玩家從天空落到地上之後，按此鈕。

方向鈕

移動時按左右（⬅➡），跳躍時按上下（⬆⬇）。調節跳躍中的落下速度時，按上（⬆）就緩緩落下，按下（⬇）就迅速落下。
在空中可以左右上下8方向移動。

步行

向步行方向按方向鈕（⬅➡）。



跳躍

按下A鈕或是C鈕。



射擊

按下B鈕。取得秘寶之後，可以發射各種砲彈。





畫面説明

繼續

當玩家人數都用完後，就開始計算時間。如果在10秒鐘以內按開始鈕可接關，然後能夠使選擇模式中的玩家數復活。接關數不可超出選擇模式選擇的次數。落到地上以後，按A鈕或C鈕。
如果不能接關，遊戲就結束了。



粉紅妖精

按下A鈕或C鈕後就落到地面上。





被打敗後，這裡的標誌會有變化。

玩家數

體力

當玩家數變成0，就轉變成接關時段。

得分



SCORE（得分）

打倒敵人就可以獲得。得分爲5000分，10000分、180000分時，玩家數就增加1人。此外都不會1UP。此外，在每一回合過關時可以增加得分。



↑每次得分畫面

玩家數

顯示殘餘的玩家數。玩家被打敗後變成蛇型。最初以選擇模式選擇的人數開始。



體力

時間超過後體力減少。體力消失後玩家數減少1人。若取得食物就可以得到補給了。此外還可以多拿一些武器秘寶。

泡泡裡的妖精

妖精躲到泡泡中，又出現。
如果玩家切開泡泡，妖精就在畫面中央飛來飛去，繞成一圈。此時若碰上妖精，將發生各種變化。



↑粉紅妖精



↑綠妖精

食物在一定時間內變成花。取得花就得分。同時出現敵方惡魔。



←惡魔





武器介紹

飛鏢





像飛鏢般的武器會不停地在操作者身邊回轉。攻擊力十分強勁。因回轉半徑不大，只有在敵人接近時能使用。

飛彈





攻擊力雖不強，其爆發的火焰卻可持續攻擊，一直到火焰消失爲止。如果要連射，按住不放即可。

光環





攻擊力如普通炸彈般。依距離之不同。飛彈爆炸數會向四處擴散，將敵消滅。是最強的防禦武器。

火球





同時在前後發射火球。威力仍和普通炸彈一樣。當然對於自後方偷擊的敵人，這招更是有效。

光束





不停地按鍵可以連射。而且彈數也比較多。威力仍同炸彈一樣。射程長，相當容易使用的武器。

火焰





攻擊力和飛鏢並列爲第一，巨大的火焰會在四周固轉，即使碰到敵人火焰也不會消失。



西洋封神榜

PHELIOS

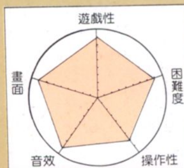
フェリオズ

■原作公司：NAMCO
■發行公司：NAMCO
■標準價格：5800

參考資料：㊴、㊵、㊹、㊼期

在世界初創時，諸神之間不斷地爭爭吵吵，似乎永無休止。不久，奧林柏斯神族族長列烏斯打敗了邪獸杜蒙。從此，奧林柏斯神族永遠地支配著大地。在該神族裡，有一對兄妹每天過著快樂幸福的日子，那就是太陽神阿波羅與女神黛安娜（即亞提米斯）。可是好景不再，邪獸杜蒙復活了，他把黛安娜捉走，阿波羅深深地悲憤不已。在他內心裡聽到妹妹吶喊說：「阿波羅！我在杜蒙的神殿裡，快來救我。」

於是，阿波羅騎上他的天馬，從故鄉的迪洛斯山丘跳望遠方後，向天空長奔而去救黛安娜。



畫面說明



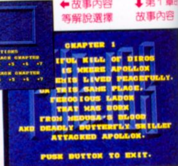
1. 當阿波羅被敵人或敵彈打中時，生命力會失掉１個。而全部生命沒有時，就是一次失誤，阿波羅也會減少一位。
2. 撞到牆壁或障礙物時即一次失誤，阿波羅減少一位。但是第２面前半的某樣東西，則不受影響。
3. 全部的阿波羅全部消失的話，即GAME OVER。
4. １UP
NOVICE模式各２萬點，ADVANCED模式則各５萬點。阿波羅會一個個的增加。但是，１UP次數有限制。

遊戲進行

太陽神阿波羅與月神黛安娜是雙胞胎兄妹，兩人手足情深長大成人。但是，有一天復活的惡魔杜蒙擄走了黛安娜。阿波羅為了救出黛安娜騎上天馬向杜蒙的神殿出發。

⬅故事內容等解說選擇

⬇第１章的故事內容





⬅出現在展示畫面裏的杜蒙。



⬅被囚禁的黛安娜。好可憐哦！

秘密寶物

先從波動砲開始介紹，一直按射擊鈕則右邊的數值會上昇，全視這數值儲存的程度，能發射具有強大破壞力的波動砲。秘寶是如右的６種類，有能裝備２個的衛星、加速、連射的光束、追踪敵人的導航、遇牆就反射的擴散及回復１個體力的補血劑等。





⬅儲存完畢一口氣發射！威力超強。

↑不是金色的骷髏別誤會，是擴散秘寶。一射擊就會說出秘寶名稱。


衛星


加速





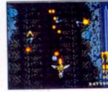
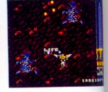
光束


導航


擴散


補血劑



舞台介紹

CHAPTER 1

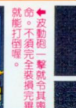
從神殿之中開始，用波動砲打倒飛來的鳥人及扔出斧頭的史凱魯頓。接著變成在小山丘上的對戰，此處的捲軸非常有趣，向縱斜方向晃晃蕩蕩的捲動。出現的對手是巨龍拉德伴同著黑蝴蝶西爾夫一起阻擋住阿波羅的去路。最後進入曼德沙神殿，身體與頭分離狀的曼德沙是從眼睛射出光來。



←斧頭緊追不捨



←波動砲一擊就令其喪命。不須完全裝填完畢就能打倒喔。



←在最下面注視動向。



↓趁隙使用光來攻擊！注意反射



↑出現之前會表示弱點



↑使用光束狙擊頭部



↑神殿內部。注意前！



CHAPTER 2

接著向下一章前進。微暗的神殿中有一起射箭的兵士及魔術師般的敵人，射出放射狀的砲彈攻擊過來。

不久會有彩繪玻璃般的地板，這裏的壺裏有艾稱的艾姆拉的魔物會從四方飛射過來，以波動砲確實的各個破壞掉。接著進入洞窟內，擴散穿過不規則捲軸與頭目杜艾來對戰。

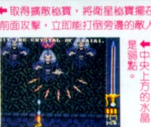


←與其連射還不如使用波動砲較具效果。



←取得擴散秘寶，將衛星秘寶擺在前面攻擊，立即能打倒旁邊的敵人

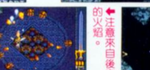




←中央上方的水晶是弱點。



←壺破裂之後後裏面出現！



←注意來自後方的火焰



←岩石到處亂跳過來。全部破壞



←僅使用波動砲攻擊最好

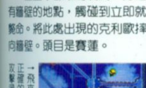
CHAPTER 3

在空中都市的戰鬪。旁邊有牆壁的地點，觸碰到立即就斃命。將此處出現的克利歐摔向牆壁。頭目是賽蓮。



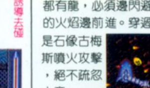
←巧妙的誘導去撞牆壁。







一飛來怪龍，火焰正確的瞄準阿波羅攻擊過來。

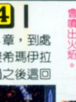


←不僅賽蓮而已連史凱魯特都要注意

CHAPTER 4

溶岩地帶的第４章，到處都有龍，必須邊閃避希瑪伊拉的火焰邊前進。穿過之後這回是石像古梅斯噴火攻擊，絕不疏忽大意。

頭目是



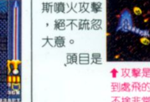


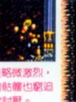
←石像和賽蓮一樣會噴出火焰。



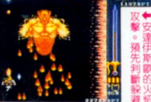






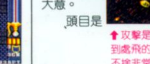


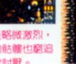
↑攻擊是略微激烈，到處飛的骷髏也窮追不捨非常討厭。

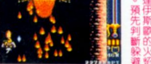


←安達伊斯歐的火焰攻擊。預先判斷躲避

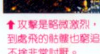






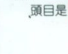
















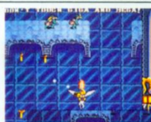






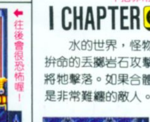
CHAPTER 5

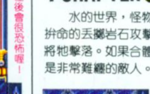
此舞台是美麗透明的結冰神殿。嘍囉的攻擊非常猛烈，加上自其卡和美卡巨大鐵球滾落下，而且美卡一旦破壞會飛裂出破片，真是頑強的傢伙。



←往後會很恐怖喔！

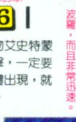


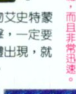




CHAPTER 6

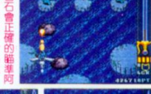
水的世界，怪物艾史特蒙拚命的丟擲岩石攻擊，一定要將牠擊落。如果合體出現，就是非常難纏的敵人。

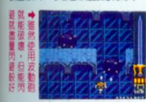




←岩石會正確的瞄準阿波羅，而且非常迅速。





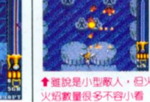


←雖然使用波動砲就能破壞，但能閃避就盡量閃避較好

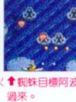




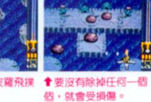
←破裂的其卡。從碎片中間穿過。



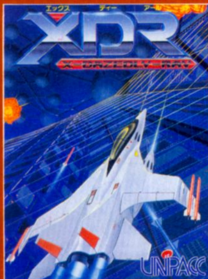
↑雖說是小型敵人，但火焰數量很多不容小看



↑蜘蛛目標阿波羅飛撲過來。



↑要沒有除掉任何一個，就會受損傷。



雷射戰機

XDR

XDR

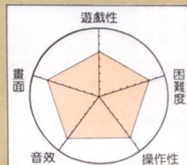
■原作公司：UNIPACC
■發行公司：UNIPACC
■標準價格：6800

參考資料：㊽期

在銀河系裡，有個擁有高度文明且最美的塞費洛斯行星，然而出現了企圖破壞此行星永久和平的人——卡迪亞。他的軍隊突然從亞空間出現，並且在塞費洛斯行星的地表建設基地，擴張其勢力。

爲了抵抗卡迪亞的侵略，塞費洛斯軍全力開發足以對抗敵軍的小型戰鬥機「D・R」，但是由於開發太匆促，以致不知其眞正的戰鬥力如何？

儘管如此，也必須放手一搏了。到底卡迪軍是何方神聖？他們爲何要侵略塞費洛斯行星呢？這一切的謎就有待「D・R」來解開了。



操作方法



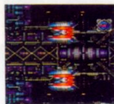
遊戲開始的時候使用。遊戲進行途中，一按開始鈕則變成靜止畫面(暫停狀態)。要再次開始遊戲時，請再按一次開始鈕。

● 方向鈕
各別按左右按鈕，拉斯坦就會向左右移動。基本上在移動方面不使用上下按鈕。

● A鈕(攻擊按鈕)
拉斯坦使用武器攻擊。不按這個按鈕時，就自動變成防禦姿勢。

● B鈕(跳躍按鈕)
一按B鈕，拉斯坦就會跳躍。躍上段差時，或是攻擊空中的敵人時使用。
與左右按鈕同時按，可以向斜向跳躍。跳躍按鈕按的時間短，做小跳躍；按的時間長，則可以做大跳躍。 ● C鈕 不使用



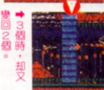


必須牢記子機特徵

子機最多可以裝備2個，因此只要玩家好好使用，相信能玩得很開心。而迷宮也有其特徵，可以看到各式各樣的變化。得到一個的話，子機會在我機周圍繞；若得到2個的話，我機即可通行無阻。得到3個的話，子機反而又變回2個呢。也就是說，拿到2個以上和2個的效果一樣。

當只有一個子機的時候


↑只有一個的時候，會繞成我機轉。


➡3個時，卻又變回2個。

當有二個子機的時候


↑只有一個的時候，會繞著自機轉


➡此時，可展開曲線攻擊。



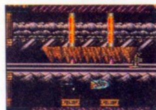
請善加利用速度調節機能

論到速度則有4個階段，可按C鈕加以改變。速度3是普通的，不過可按自己喜好來選。但，若選4的話，可能無法抵擋障礙物。因此，適度地調整速度，是重要關鍵。

利用C鈕改變



↑畫面的右上角附有速度級數。速度有分4個階段。


↑當障礙物多時，速度應減慢。


↑在宇宙空間時，速度可加快。

武器介紹

常會出現從畫面右邊攻擊過來的戰鬥機。打倒此戰鬥機的話，會出現能提昇威力的秘寶膠囊。因此取得此種秘寶膠囊即能提昇各種威力。秘寶共有5種，其中又分爲對空用與對地用2種。對空用的有巴爾幹砲、雷射、電波等3種。而對地的只有飛彈。另外，子機又有別的分類情形。而特殊秘寶則有盾牌和1UP 2種類，可助玩者一臂之力哩！



→此圖爲戰鬥機持有秘寶的畫面。



←在此關中，記得取有效的秘寶！

BALCAN SHOT

在第1階段時，本質相當地脆弱，由於威力提昇而有令人想像不到的強度。這種武器在任何一關均能發揮相當的威力，而且攻擊範圍很廣，很容易使用。

- **1段階**：才剛開始而已，還沒有威力。有勝於無，因此別太苯，還是使用看看吧！
- **2段階**：子彈射幅加寬，雖然數目少，但威力不小。不對首領，也要對準嘍囉掃射。
- **3段階**：子彈是向2個方向飛去的，範圍廣，能攻擊，威力也增加，對抗首領。

LASER

對於射擊遊戲而言，武器是不可欠缺的東西。在第1階段時，由於貫通力高，可一次即解決小嘍囉。接著是2、3階段，雷射的長度會改變。

- **1段階**：雷射的長處在於它的貫穿力。而且在第1階段，其威力在其它3種以上。
- **2段階**：到了第2階段，雷射更是極端發揮效能，打死更多敵人，且對付首領也有效
- **3段階**：雷射把畫面完全橫切爲二，因此，其威力是以對付任作首領與嘍囉。

WAVE SHOT

我機由上、下發射子彈，子彈會以一定的距離交錯射出。隨著威力的提昇，會縮短交錯距離，在第3階段，會變成我機的正面射出子彈，並可通過障礙物。

- **1段階**：基本上，仍可看出第1階段的威力，只是彈數仍太少，相當弱。
- **2段階**：縮短彈與彈之間的距離，變得更強勁。在此階段已能貫穿障礙物了。
- **3段階**：現在是最強狀態。在部份攻擊時較雷射遜色。全體攻擊時，較雷波強勁。

MISSILE

飛彈用於對地或對空都有效（主要爲對地），除了對地、對空兩用之外，在你意想不到之處，也能有助益。但因速度較慢，可能有打不到的缺點。

- **1段階**：第1階段。1個飛彈斜斜落下。相當有威力，但並不準，爲其缺點。
- **2段階**：在第2階段時，飛彈能上下發射，因此，不必說，命中率一定會提高。
- **3段階**：到了第3階段，可發射4方向的飛彈。加了射擊之後，成如虎添翼的狀態。

OPTION

可以裝配2個子機，可以任意使用我機所裝備的武器。並且隨著威力的升高，即有各種不同的變化。而其變化說明，在下圖爲各位一一介紹。

- **1段階**：第1階段。子機在我機四周環繞。此時，推倒障礙物是最適合的。
- **2段階**：到了第2階段，就不旋轉了，取而代之的是我機可通行無阻，好好把握機會
- **3段階**：和第2階段的特徵不變。只是子機變爲2個。將其分配於我機的上下。

SHIELD

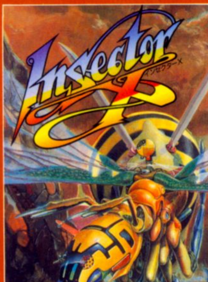
膠囊是有異於其它秘寶的特殊秘寶。效果是取得秘寶後，可耐得住在我機周圍攻擊的敵人與障礙物，且障礙物少時也能承受。

怎樣地攻擊並防守，好好活用吧！小子！

1UP

這是特殊的秘寶之一。取得之後，能增加一架我機，以及秘寶。由於不太容易出現，因此絕不能放過，在第2關會出現。

即使再多也不怕。看到了，一定要記得拿喔！



昆蟲世界

INSECTOR-X

インセクターX

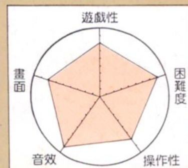
■原作公司：TAITO
■發行公司：HOT・B
■標準價格：6800

參考資料：㊶、㊸、㊵期

地球上有兩種不爲人知的小型種族，即貝魯沙斯及因塞克達斯。其中貝魯沙斯族的帝王貝魯沙特，爲了滿足自己征服世界的野心，將自己的種族改造成昆蟲軍團，並且消滅了愛好和平的因塞克達斯族。

接著，昆蟲軍團的魔手，開始伸向世界的人們。結果絕大多數人都遭魔手摧殘，只有逃到沙漠（昆蟲軍團所不及之地）的凱德，被一名少年救起，並隱藏起來。

可是，不久昆蟲軍團還是攻來了，這次凱德憤怒地說：「我不再逃跑了。」他發誓非打敗昆蟲軍團，爲其他人們報仇不可。於是，開始他的奮戰之路。



操作方法

昆蟲世界是1人用的遊戲。請將控制搖桿接續到本體的控制端子上面。



開始鈕

遊戲開始時按此鈕。遊戲中途按此鈕則可以實施暫停。解除暫停。

方向鈕

8方向移動凱德。在設定模式裏，移動游標以及改變設定時使用。

A鈕 切換特殊武器類型。

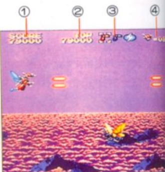
B鈕 發射普通射擊

C鈕 發射特殊武器

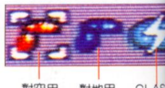


☆A～C鈕的設定可以在設定模式中變更。

畫面說明



①現在的分數
②揷入電源之後，截至目前爲止最高分數
③特別武器類型：目前能夠發射的特別武器的類型。沒有裝備時就不顯示。



④玩家的剩餘台數

遊戲設定

在標題畫面時選擇OPTION，就會進入設定模式，可以變更遊戲的設定。

使用方向鈕的上下方移動游標、以左右方變更設定。變更結束之後，以EXIT跳出設定模式。



RAPID

設定有無連射的機能。ON是可以連射。

GAME LEVEL

設定遊戲的難易度。EASY(容易)、NORMAL(普通)、HARD(困難)3階段變化

PLAYER STOCK

設定凱得的人數

CONTROL

設定A～C鈕的功能

普通射擊的發射

特殊武器的發射

特殊武器的類型切換

SOUND TEST

按A～C鈕的任何一個，就可以聽到遊戲裏的音效。

按開始鈕之後就會出現設定模式。

遊戲進行方法・秘密寶物

玩家操縱「凱德」的攻擊方法可分普通射擊與特殊兵器2種。每取得一次強化威力之寶物後即可提升一個等級的威力，普通射擊共6階段，特殊兵器共4階段。而特殊兵器對付地面上之機器昆蟲與對付空中敵人的武器。

加強武裝的威力！

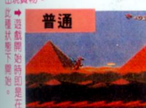
遊戲開始時，凱德的裝備只有普通射擊，甚至連此普通射擊也是在最弱的狀態。在此最差狀態下想要與擅長激烈攻擊的昆蟲軍團火戰無疑是自尋死路。當比一般嘍囉的體形稍大的寶物角色出現時，一定要確實擊倒以便得到強化威力的寶物喔！除此外還有，加快凱德速度的加速寶物，此項寶物只要有一或二個就夠了，取得太多的話反而速度過快，不太容易控制。



↑打倒寶物角色後，在一陣風中出現寶物。



↑對於必要的寶物，如果讓它逃走沒拿到手的話，後果不堪設想！



→遊戲開始時即是在此種狀態下開始。



←得到加強威力寶物後就可以……。



↑成長成非常有威力。



←躍過4、5級的這個最強。

2系統的特殊兵器

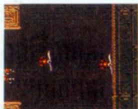
凱德在遊戲時，當然是不能使用特殊兵器的，一定要取得特殊兵器專用的寶物後才能夠使用。電動版中沒有特殊兵器的選擇設定，MD版中則有2種系統的特殊兵器可以進行選擇。



←沒有這個就不能使用。

對空中用

對空中專用的特殊兵器共有4個強化威力的階段。由於它可以和普通射擊同時發射，所以如果將普通射擊與特殊兵器配合使用，可以發揮相當大的威力，只是在威力強化的狀態下看不到敵方的子彈，所以要特別小心





↑最初是螺旋槳式導彈。
→最強是火焰導彈。

對地上用

對地的特殊兵器與對空的特殊兵器一樣，有4個階段的威力。只是，與對空的特殊兵器相較之下，在進行威力強化之前的實用性比較低，所以在出現地面上的敵人時才轉換使用此項特殊武器比較適宜。所以說，它不是適合高使用頻率的特殊兵器。





↑這是傘式炸彈。
→殺蟲劑？這是霧狀炸彈。

秘密寶物	速度	威力	雙威力	粉碎	？	加分
	加快速度所必備的寶物，必要性為中度。	強化射擊能力的寶物。	一個寶物而有2個的分量，非常划算。	在一瞬間將畫面中的敵人一掃而光。	不知道可以產生何種作用的寶物。	雖說是寶物，其實只是得到獎賞分類而已



地獄火

HELLFIRE

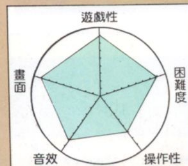
ヘルファイアー

■原作公司：TOAPLAN
■發行公司：NCS
■標準價格：6800

參考資料：㊺、㊻期

宇宙曆1990年，地球的科學家們發現銀河系外的星星，突然被一種黑暗帶吞沒了，而且這個黑暗帶正逐漸接近銀河系。不久，突發位於銀河系邊境的6個行星，遭受巨大的神祕軍勢侵略的事件，其實，這些正是超機械化帝國吉魯特的詭計。而聯邦軍開發中的新武器也被奪，致使聯邦軍毫無反擊的能力。

在人們絕望之際，航空母艦西魯費特號的年輕艦長挺身而出，他要獨闖已成爲敵軍要塞的6個行星，設法奪回聯邦軍開發的新武器，才能眞正摧毀敵人的總部，以恢復宇宙的和平。



操作方法



開始鈕 遊戲開始時使用。此外，遊戲進行途中按此鈕，則會變成暫停狀態(暫時停止)，再按一次又可以再開始遊戲。

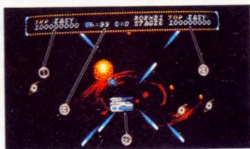
方向鈕 向8方向移動自機『地獄火』。

A鈕 發射飛彈（強化威力之後就變成雷射。）

B鈕 選擇飛彈的發射方向。

C鈕 依據取得秘寶的種類而可以進行特殊攻擊

畫面說明



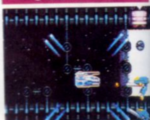
1. 分數：打倒敵人以及取得加分秘寶，分數就會提高。
2. 最高分數：截至目前爲止的最高得分。
3. 殘機數：截至目前爲止剩下的自機數。贏得7萬分（以後就每10萬分）或取得1ＵＰ的秘寶時，自機追加1台。
4. 自機『地獄火』：受到敵彈命中及碰撞到敵人、地形障礙，自機就損失1台。





舞台介紹

STAGE-1



↑從基地的窗可以看見行星。

STAGE-2



↑從上下移動的敵人打倒後，秘寶

STAGE-3



↑地上完全變成敵人的基地。

STAGE-4



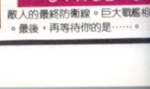
↑從森林地帶到河川。注意敵人

STAGE-5



↑突入敵軍內部。內部可製造

STAGE-6



敵人的最終防衛線。巨大戰艦相

。最後，再等待你的是……。

遊戲進行方法及秘密寶物

攻擊編組共4個種類。結合敵人及視情況做選擇後再猛烈攻擊破壞。隨時都可相互切換相當便利。按下選擇按鈕後，依前方、後方、上下方向、斜向之順序改變方向。同時爲了呼應此功能，連射擊的顏色都有變化。這種編組結構的轉換，可以說是本遊戲首要的重點。首先記住變化模式是很重要的。



➡如此就足以對付來自於前方的敵人



⬅對付上下方的敵人，要如此切換。

➡ 前　方



基本上這種組合就綽綽有餘了。可發射紅色砲彈。對於從前面漂游過來的嘍囉及前方固定的敵角色相當有效。要注意不要讓敵人迂迴繞到上下、後方去。

⬅ 後　方



發射的砲彈是黃色的。使用的用途不多，但是對於背後來襲的敵人及頭目等是不可少的編組。如果切換本領不夠高超的話會被敵人幹掉，所以要小心。

↕ 上　下



在遊戲中，相當好用的武器之1，顏色是綠色。與其運用於攻擊敵角色，還不如用於破壞上下砲台等來的效果高。例如舞台1中頭目前面的砲台地帶。

✕ 斜　向



青色的武器可以向4個斜向攻擊。似乎是一看就會使用的武器，事實上如果使用的很不順手，經常會半途而廢。只能用於上下的敵人、砲台等定點方向。

秘寶總共有7種

只要破壞特定的敵人、設施或建築物時各種秘寶就會出現。秘寶全部有7個種類。本遊戲的秘寶，不會使武器改變，所以只要出現的秘寶全部都拿取也無妨，但唯有要適時的配合速度。



➡只要破壞敵人或建築物，秘寶就會出現

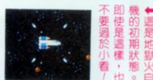


⬅威力如果提高到此，就已相當厲害。

秘寶說明	
P	取得這個秘寶威力提高到第5級
S	增加速度。取得4個可達最高速
B	每取得一個秘寶獎金就增加。
1UP	自機追加1機，令人興奮的秘寶
(icon)	保衛敵人攻擊自機的秘寶。
(icon)	自由選擇只能裝備1種。
(icon)	取得數量範圍內能使用超加農砲

分爲5級增加威力

地獄火自機的武器只是取得提昇威力的秘寶，攻擊力就能提高。最高威力可以提升到第5級，其後就僅只出現獎金秘寶。特別是本遊戲難纏的敵角色又相當多，所以儘量取得吧！



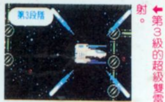
⬅這是地獄火自機的初期狀態。即使是這樣，也不要過於小看！



➡發射的砲彈改變爲飛彈。



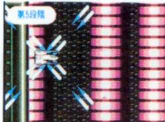
⬅第2級時就變化成雷射。



⬅第3級的超級雙雷射。



⬆接下來第4級是三重雷射。攻擊力非常強悍。



⬆這是最強的第5級，超級三重雷射。威力最強大。



星際警長

BURNING FORCE

バーニングフォース

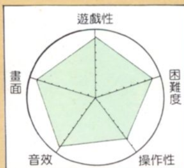
■原作公司：NAMCO
■發行公司：NAMCO
■標準價格：5800

參考資料：㊿期

時間是2100年，一進入21世紀，從宇宙來到地球的生物大增，住在大自然已遭受破壞之地球的人類，不得不考慮到外太空生存。

因此，地球大學在課程方面，安排了太空梭的操作、宇宙的生存技巧等科目。本遊戲的女主角天現寺廣美，原本就志願當飛行員，爲了畢業的期末考而展開挑戰。

考試的行程分6天來進行，前5天是嚴格的訓練，第6天則要在太空中展開實際的考驗，只要通過測驗，就可以成爲「太空戰士」了。這可是畢業生至高無上的榮譽哦，所以無論如何也要爭取。



操作方法

自機是使用控制搖桿操作。



方向鈕：空中摩托車 以左右方移動、上方加速、下方減速。空中飛機 上下左右移動時使用。

開始鈕：遊戲開始、暫停時使用。

C鈕：收集5個無敵秘寶後按此鈕，則可在一定時間內變無敵。

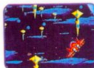
A鈕：射出砲彈

B鈕：發射飛彈

跳躍

騎著空中摩托車時，如圖片般通過跳躍台的上方，就可以大跳躍。在高處的秘寶，利用這個方法就可以取得。





魯那太空站

終於進入最後一天，到宇宙空間去接受考驗。只有這一天是以空中飛機1區域決勝負

進行方式

●介紹考試的日程

海灣區域

首先從海上出發。這裏是鍛練駕駛空中摩托車及空中飛機的技術。



撒利努喀沙茲

舞台移往沙漠地區，考驗繼續進行。要注意從背後穿出而出的敵人。

大氣圈

在飛行空間裏，閃避無數的障礙物的確是很困難的一件事。



大草原

快速順利的疾馳在草原山麓時，會碰到從頂上噴出火柱的傢伙！

亞那沙世界

現在來到人煙罕至的高原古代都市。已經逐漸昇高考驗的困難度。



畫面説明

速度儀表

全體變成綠色時是最高速度，不過在遊戲時，似乎沒有閒功夫注意這個了。

生命指數

受到敵人及障礙物打到3次的話，自機就會大爆炸。每打中一次就減少一格。

秘寶指數

成爲無敵的膠囊數目表示。收集到5個就可以使用一次。



後方感應器

敵人從後方直衝而來的話，這個指針會發出紅光。如此一來，束手無策。

飛彈指數

飛彈的幾數可以一目瞭然的親切說明。最大的存量只能

時間指數

終點時，這個機數X10點的加分算。無情的分數。

武器介紹

廣美所操作的地球大學專用SIGNDUCK 10-B的最佳機能是可以在瞬間改變武器。配合對手及狀況，根據所取得的武器秘寶來分別使用各種不同的武器。在攻擊很激烈而無法接近的時候，使用廣角射擊加以攻擊弱點，對於小而且不易打中的敵人則要使用交叉雷射。雷射的威力雖大，但命中率却很低。武器的種類則是除非空中摩托車爆炸，不然是不會沒有的，因此可以儘量使用所喜歡的武器！

⬇浮游在高位置上的秘寶，如果不使用跳躍台就無法取得。太過於操心反而不能除掉敵人。





⬆空中飛機時可以說很簡單地就能夠取得，但如果不去拿的話，跟頭目的戰鬪就會很棘手了！

標準

最初所持有的武器。失誤的話就會回復到這種武器。射擊系列的武器，彈數是無入的喔！



廣角射擊

能夠以自己的高度朝左右廣範圍射擊的武器。雖然無法連射却是最好使用的武器！



交叉雷射

比標準射擊的範圍大一點，2發雷射相互交叉朝向敵人攻擊。



雷射

集中一點的強力武器。只是範圍大狹窄，以致於很難打中敵人。要好好瞄準了。



最大飛彈

飛彈的數目有限制，根據所取得的秘寶，可以改變發射的飛彈性能。發射最大飛彈的話，前方會起火焰，進入這裡的敵人就會遭到損傷。雖然是相當強力的武器，不過如果不好好使用的話，也有可能成為無用的東西。能夠靈活使用這個的話，成為「星際警長」也並非夢想。



⬆趁機射擊！

⬇捲入這火焰裡就OK了。



誘導飛彈

發射的話，會朝著畫面內的敵人飛過去。威力並不算什麼，最厲害的是不管在那裡射擊一定能夠命中，所以一面逃走一面射擊也很管用。初學者適用。

➡發射誘導飛彈！



⬆擴散開來尾隨敵人。可愛的傢伙。



⬆如此簡單地命中。

SIGNDUCK10-B特殊機能

地上所冒出來的各種植物及柱子的障碍物。破壞它們的話，無敵秘寶會隨意出現，收集到5個後一按C鈕，大約10秒變成無敵！

你也可以從正面去對付頭目，要如何解決全看你自己了！



⬆收集這些膠囊。



⬆「危險」！這時候要沉着地按C鈕。



⬆看吧！只要10秒就成為無敵了



V型戰鬥

ARROW FLASH

アローフラッシュ

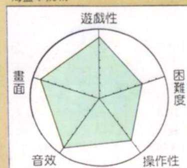
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：㊿、52期

宇宙海盜葛雷德是全宇宙破壞集團的首領，他操縱巨大的海盜船，襲擊掠奪各個行星，如今也將目標對準30世紀末的地球。

某一天，在聯邦政府軍士官學校接受飛行員訓練的史坦娜，突然接到祖父歐巴魯病危的消息，他是名科學家，在研究所遭到宇宙海盜的攻擊而受重傷。他在臨死前交給史坦娜一張磁卡，那是挽救地球的唯一利器。事實上是新型可變戰鬥機兵ERX－75，可以在亞空間戰鬥，也可由戰鬥機變成機器人，以便對付各種敵人。

總之，史坦娜身負重任，她隨著巡洋艦G3，要駕駛戰鬥機兵向宇宙海盜軍挑戰。



操作方法

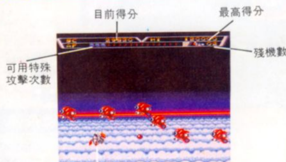
這是1人用遊戲。請將的控制盤接到本體的控制端子1上。

開始鈕
遊戲開始
遊戲中暫停



方向鈕：移動玩家機
A鈕：轉換玩家機(變型)
B鈕：射擊
C鈕：特殊攻擊

畫面說明



武器介紹

玩家機分爲戰鬥機型態和機器人型態２種，隨時可用A鈕轉換。



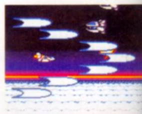
比機器人型態略小，適合狹窄的戰鬥場所。



裝備武器後，可以向正面攻擊。



使用特殊攻擊時可掃蕩前方敵人。



機器人型態

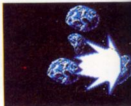
裝備武器後，可以對付更大的範圍，包括後方。



使用特殊攻擊時，暫時變成無敵狀態。



向敵人撞擊



迴避障礙物帶來的危險。



秘密寶物

遊戲中破壞提高力量的裝置後，出現各式各樣的秘寶。


加強後的裝置。

雷射

3種雷射都提高到3段。


雷射 1
提高力量後，可以對付更多敵人。


▲戰鬥機的最強型態

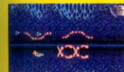

▲機器人的最強型態

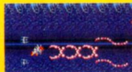

雷射
貫通雷射一次可打倒多數敵人。


▲戰鬥機的最強型態


▲機器人的最強型態


雷射 3
波型貫穿雷射，可打倒波範圍內的敵 人。

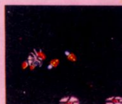

▲戰鬥機的最強型態

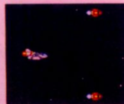

▲機器人的最強型態

飛彈

提高力量到2段。


因戰鬥型態而變成直進飛彈。




因機器人型態而變成追踪飛彈。

火力砲


玩家機的防禦兵器，可裝備2個。

アローフラッシ 2

儲存模式時出現。


儲存模式時不會出現。


普通模式則增加一次特殊攻擊

提高速度


自機速度提高到6段。

防護罩


最多抵抗3枚敵彈。

1 UP


玩家機增加1架。

舞台1 亞空間

宇宙海賊軍襲擊地球的猛威。魯希凡從地球上空開始攻擊。此時，衛星軌道上的宇宙站傳來SOS……。



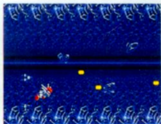
舞台2 生物行星

魯希凡擊破地球上的敵人後，飛入宇宙消滅宇宙海賊本隊。卻在敵軍追逐時迷失在行星間。



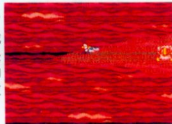
舞台3 卡斯行星

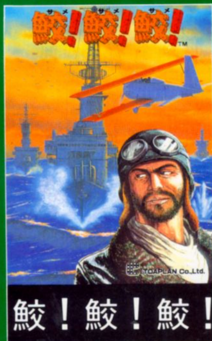
突破卡斯行星後，行星內側可以找到亞空間的入口。魯希凡進入這個未來世界中，追擊藏在亞空間的大海賊船



舞台4 水晶行星

水晶行星附近來了一群像是宇宙海賊的行星。接近之後，發現正是海賊的前衛基地。必須立刻將它破壞。





鮫！鮫！鮫！

鮫！鮫！鮫！

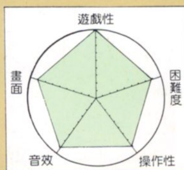
■原作公司：TOAPLAN
■發行公司：TOAPLAN
■標準價格：6500

參考資料：㊺、㊿期

1949年，以S軍的侵略爲導火線所爆發的大戰中，特別誇耀其強大之軍事武力的S軍重機兵團「雷德斯特」，挾其猛威攻佔了中東的小國——「大民國」。

大民國的解放軍在S軍殘暴橫虐的侵略之下，已快無喘息的機會了，唯今之計只有將最後的力量集中到前聖戰的英雄機「弗萊古夏克」上，將它重新改造成「大鯊魚」戰鬥機。

這是當時最新型的多功能戰鬥機，儘管如此並不保證就一定能打勝仗，還得看飛行員的戰鬥技巧囉！無論如何，打敗S軍是火鯊魚責無旁貸的使命，立刻出發吧！



操作方法

這款遊戲爲一人用。請將控制搖桿繼到本體的控制端子上。



開始鈕 在遊戲開始的時候時使用。遊戲中按開始鈕的話，成爲靜止畫面（暫停狀態 ）。遊戲再開始的時候，再度按開始鈕。

方向鈕 爲了使玩家自機能8方向移動時使用。模式設定時，左右操作來選擇。

A鈕、C鈕 單發射擊或者是射擊（可以使用子機的RAPID選擇單發或連射。）

B鈕 炸彈（根據按鈕時間的長度，可以設定炸彈掉落的距離。）

炸彈使用方法

炸彈只要按著鈕就會飛到遠處的敵人地方（頭目的上方等）爆炸。



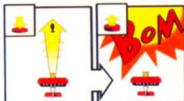


遊戲畫面

①高分數
②高分數時的舞台
③高分數時的難易度
④現在的分數
⑤現在的舞台
⑥現在的難易度
⑦增強威力等類計量
⑧炸彈剩餘數
⑨剩餘的玩家機數



遊戲設定



選擇畫面

用START開始遊戲
用OPTION改變選擇畫面

選擇畫面

選擇畫面時的畫面。

OPTIONS
LEVEL (EASY)
PLAYER 3
SOUND TEST 01
RAPID ON
EXIT

●LEVEL～EXIT可以自由改變。
●難易度：EASY（容易）NORMAL（普通）HARD（困難）
●玩家的剩餘機數。
●可以聽曲子和效果音。
●連射指定：ON（連射），OFF（單發）
●回到標題畫面。



出乎意料，自機意外可增強威力

這款遊戲和同組的東亞計劃射擊遊戲一樣，可由秘寶的取得來作各種的變化。特別是這款遊戲中，威力可增强至相當驚人的程度，所以在最後的關卡裡甚至會讓你感到「往復式移動戰鬥的威力增强成這個樣子可以嗎？」

至於加分秘寶方面，像鮫鮫的情形，光是取得閃電秘密寶物也無法得分。在舞台中過關了以後，炸彈的剩餘數和擊中的東西可以得分，所以若不能充分地利用炸彈就没有得到高分的希望。



←快打倒敵人取得秘密寶物！

增强威力和補助秘寶

增强威力	加分
3個秘寶可以提高一級的威力。只有這項秘寶是一定要得到的！	若能取得隱藏在敵方砲台中的閃電記號時，加分率就可以提高。
增加速度	**提高一級**
取得此秘寶後可增快速度。回避速度當然是愈快愈好。	這是大家熟悉的秘寶，可增加一架自機的存量。眞是謝天謝地！
炸彈	**提高二級**
炸彈是愈多愈好。在你要過關的時候會影響到加分的多少喔！	在TATSUJIN中令人感激的秘寶也會出現，可增加2架自機。

可用三項秘寶來增强威力

增强威力的秘密寶物在取得3個以後，自機的攻擊力就會提高一級。這種增强威力的系統和宇宙達人中的大致相同。只不過，這次只要3個秘寶就可提高一級，這樣就比5個秘寶才能提高一級的宇宙達人還合算了！



←秘寶就在被稱做一般看守者的飛行船裡。



←增强威力的總數會顯示在左側資料的下方。





←一旦增强威力後就獲勝了！

可進行3種武器的交換

火鯊魚的裝備共有3種，並可配合著狀況進行變更。雖然如此，却仍無法常常自由地進行變換，必須要取得在打倒了特定敵人時出現的變換秘密寶物後才可以變化。因此，即使你想要進行變更，但秘寶不出現的話，也只得保持目前的現狀囉！此外，如果像宇宙達人一樣毫不考慮地隨意取得秘寶的話，將會有變成不利裝備之虞，因此要留心注意秘密寶物的顏色才行！只要能夠記好發出變換秘寶的敵人和出現秘寶的顏色法則，應該就綽綽有餘了！

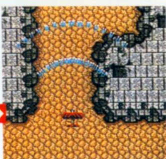


廣角射擊　通常裝備

遊戲開始時只有此項裝備。雖然此項簡陋的裝備在最初只能朝3方向發射子彈，但可連射，故便於增强威力。



➡廣角射擊在一開始就有裝備。初期時只能射3方向，相當不可靠。



⬆子彈呈扇形擴展開來。眞美！



電光槍　射穿兵器

此項强大的兵器可將砲彈以螺旋狀發出。但是，只能針對前方進行攻擊，若被大量嘍囉圍攻的話就麻煩了！



➡初期狀態中只能攻擊正面的狹窄範圍。但比初期的廣角射擊有效。



⬆只到此處的話，正面是完美攻擊。



火燄槍　痛快的火燄

遊戲中的特殊武器最初這把火焰只有一小撮微弱的火星而產生不了作用，到了後來却完成了偉大的增强威力任務而變成强力的武器!!

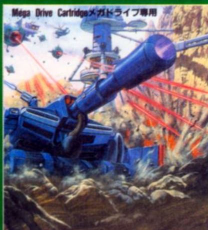


➡軟叭叭地一道電光根本產生不了作用。快點增强威力吧！



⬇實際上，共有3道光束的火燄會同時飛

鮫！鮫！鮫！



格蘭達戰役

GRANADA

グラナダ

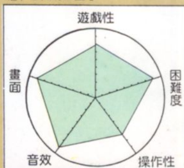
■原作公司：WOLF TEAM
■發行公司：WOLF TEAM
■標準價格：6800

参考資料：㊿、㊿期

在SSDI計畫之下，1999年代已不能使用長距離飛彈兵器，致使戰爭的方式有很大的改變，「短兵相接」成爲戰爭的中心，軍隊的主力兵器是機動兵器，其中開發了最新的戰術機動兵器「Manuever Cepter」（簡稱MC）。

2016年10月，非洲因重金屬的權力之爭，而分裂成南北兩方，彼此在東西大國的援助下，開啓了南北戰爭，MC即首度派上用場。

「GRANADA」是個神祕的重機動兵器，沒人知道它的來源，由於它的威力極强，整個非洲均遭受破壞，爲此，不得不以MC來全力對付這個「士兵的亡靈」。

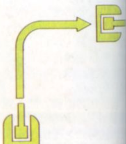


操作方法

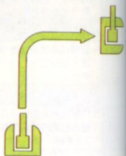


開始鈕
遊戲開始時使用。
方向鈕
使格蘭達8方向移動。
A 鈕
發射普通彈。
B 鈕
固定砲台方向。
C 鈕
發射布拉史達。還有射出兵器也可以使用。
遊戲中按開始鈕的話，就變成靜止狀態（暫停）。遊戲再開始時，請再度按開始鈕。
布拉史達具有普通彈的16倍威力。但是，射擊瞬間因爲反動力使得自機向後退。

普通移動（只有方向
砲台朝著行進方向。



不改變方向的移動
（方向鈕＋B鈕）
砲台以固定方式來移動
用選擇模式來改變鈕時
用方向鈕十A或C鈕



畫面説明



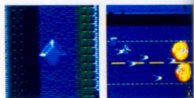
①分數：打倒敵人的話，分數會增加。
②殘機：剩餘的玩家數。
③盾牌：減低受到敵人攻擊。沒有盾牌的話，殘機會失去1機。
④雷達：表示各舞台的過關要點及自機的位置。過關要點是紅、自機則是白燈，而頭目以紅燈來表示。
⑤自機：玩家所操作的人物。
⑥支援兵器：爲了特殊攻擊的秘密寶物。

兵器介紹

在遊戲領域上，除了敵人之外，還有
援格蘭達的補助兵器"支援兵器"登
。兵器有5種，以下是各個兵器的能
分析。

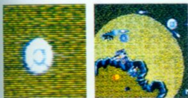
兵器1：里夫雷塔

全方向迎擊兵器。格蘭達接觸在四周
遊。發射相當格蘭達普通彈的砲彈。
有由於被格蘭達的砲彈打中，具有
砲彈朝著敵人方向的能力。



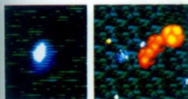
兵器２：伯魯巴尼安

中距離支援兵器。根據格蘭達的接觸來合體。合體時對於前方來的攻擊變成盾。射出時（按Ｃ鈕）普通彈朝８方射後，再度合體。



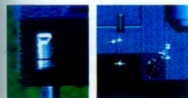
兵器３：古羅姆雷谷

中距離迎擊兵器。根據格蘭達的接觸會在周圍回轉。射出時（按Ｃ鈕）會自動索敵而迎擊敵人。



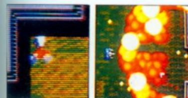
兵器４：耶巴雷多

長距離支援兵器。在格蘭達的接觸來合體。但是無法射出。用Ａ鈕發射自動尾隨飛彈，展開長距離攻擊。



兵器５：比通

破壞工作用兵器。格蘭達接觸而在周圍浮遊。根據射擊布拉史達可以破壞周圍的敵人。





舞台介紹

舞台１

市街地就是舞台。在這裡，你當然要好好的利用建築物囉！這是練習舞台。



在畫面右下所看到的是舞台的全體地圖。



被巨大的滾筒挾住了！快逃到岔道去吧！

在右邊，有過關的目標。



舞台２

活用多重捲軸的舞台。在立足點很少時，要如何移動就成為重點了。



在遙遠的上空戰鬪，掉下來的話當然就失敗了。

舞台３

高速公路為舞台，進入迷宮式組成的道路後，難易度就提高了！



高層高速公路上的戰鬪，道路半途會被截斷。

舞台４

洞窟內的戰鬪，自機的周圍經過特殊處理。陷阱很多！



和舞台４比起來，其他地區好像過於簡單！

舞台５

綠色及藍色印象的舞台，與簡明的畫面相對的，難易度更為提高。



地圖容易瞭解，可是敵人卻準備做執拗的攻擊。



原子機器童

ATOMIC ROBO-KID

アトミックロボキッド

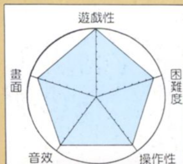
■原作公司：U.P.L
■發行公司：TRECO
■標準價格：6800

參考資料：㊱、㊾期

很久很久以前，某帝國因使用最後兵器「大火」，使得大地昏天暗地，因而觸怒了諸神，致使天地萬物皆歸於死寂，一切生命都消失了。

據說在這個死亡世界的地底，隱藏著一羣昆蟲及帝國機甲戰士的後裔，他們自我改良之後，獲得半永久的行動力或增殖機能，並在地底建造一座大迷宮。

而在遠離大迷宮的天空中，有個人類的最後希望所在——箱船，但是那兒毫無人影，只有一個機器人，他負有恢復人類世界的使命，要潛入地底的大迷宮，和機械昆蟲們戰鬥。究竟他的命運會如何呢？



操作方法

可以攻變遊戲的難易度。使用方向鈕上下操作來選擇。A、B、C各鈕不使用。



難易度		剩餘玩家	接關數
EASY	容易	7	6
NORMAL	普通	5	4
HARD	困難	3	2

舞台介紹

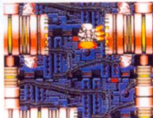
ACT1



ACT5



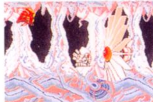
ACT2



ACT6



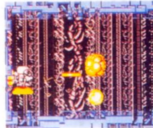
ACT3



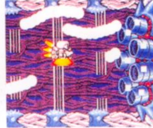
ACT7



ACT4



ACT8



防護





收集4個標準水晶的
，就可以裝備1個防
。防護可以裝備3個，
擊中到敵人砲彈會一
個消失。

速度上升





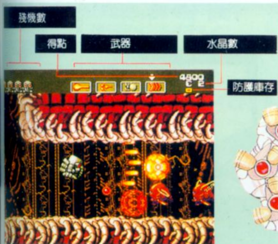
提昇原子機器童的移
速度。跟頭目戰鬥上
非常有利的，在還不
慣時就很難控制。

連射





畫面表示



祕密寶物

祕密寶物有速度提昇、防護、拉比特3個特殊裝備，以及戰鬥、3WAY、飛彈、5WAY4個武器。無論那一個只要得到散佈在區域中的水晶，就可以裝備。原子機器童被除掉的話，只會失掉使用中的祕密寶物。

水晶

射擊水晶的話，會變成各種祕密寶物。如果持續攻擊的話也會陸續發生變化，因此可以選擇取得所必要的祕密寶物。



射擊梅他魯巴特的話…



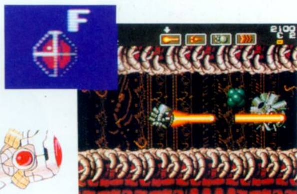
射擊偶爾飛過來的「梅他魯巴特」的話，會變化成水晶。跟散佈在區域中的東西相同，會變化成各種祕密寶物。





FIRE射擊

具有貫穿力，即使在牆壁對面的機械蟲也可以打倒。由於攻擊範圍狹小卻具有攻擊力，所以對付有耐久力的頭目很有效。



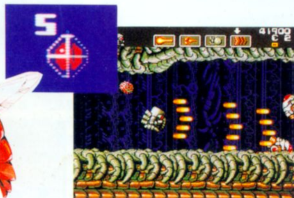
MISSILE(飛彈)

從斜上方和斜下方，以及前方發射雷射。對付從上下襲擊過來的機械蟲，具有最高的防禦力。



5WAY射擊

比原子械器童發射更廣寬的前方射擊。在橫捲軸區域可以發揮最強的力量，不過缺點是射程距離短。





魔域爭輝

ELEMENTAL MASTER

エレメンタル　マスター

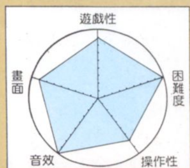
■原作公司：TECNOSOFT
■發行公司：TECNOSOFT
■標準價格：6800

參考資料：52、54期

精靈之都羅萊爾原本很和平安樂，但是某日原已封鎖在地底下的魔族，被骸羅王解放出來，到處破壞、殺戮，使羅萊爾頓時成爲瓦礫之都。

於是，羅萊爾王組織王宮軍對抗魔族，終於將骸羅王追逐到邊境。可是問題又來了，精靈使者拉丁竟然與骸羅王是親兄弟，拉丁一時不知所措，而骸羅王早就知道這個事實，並設計陷害，率領魔族將王宮軍擊潰，另外守護精靈之都的地火風水四大精靈也決裂，致使他們的偉大之力遭封閉，一切又回到黑暗時代了。

現在就要靠拉丁救出大精靈，讓光明和平重現！



操作方法

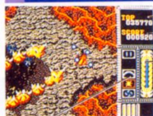
這是1人玩的遊戲。請將控制器接在本體的控制端子上。



緊按A、B鈕，直到計量表開始閃動爲止，放手之後就可以使用上級魔法了。

以排列模式變更A、B、C鈕的設定。

畫面說明



計量表

緊按AB鈕，到計量表閃動爲止，放手後可用上級魔法。

魔法選擇

使用中的魔法呈現紅色。

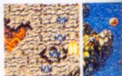
生命力表示

生命力表示變成0的時候，遊戲就結束了。





拉丁的使命是救出在各舞台中被抓走的精靈，打倒潛入地底魔宮的骸羅王。





可以選擇開始舞台

選擇舞台

永久冰河



皇家之墓



地底魔宮





各種魔法介紹

開始時拉丁使用的魔法是光的基本魔法「光箭」。每過一個舞台就可以使用更強力的魔法了。

魔法分爲基本魔法和上級魔法

基本魔法 按下AB任何一個鈕，都可在一定時間內連射。

上級魔法 在計量表閃動之前緊按AB鈕不放，等鬆手後就可以用了。



旋風
可以攻擊很大的範圍並貫穿蔽障





雷精召還
雷精彈向十字方向擴散。



光箭
最基本的魔法，光箭直線飛去。



上級魔法用於「永久冰河」過關。



光神降臨
強力光帶貫穿敵人，帶來最強的咒語



烈波
貫穿型的強力魔法，卻不能連射





激震動波
爆發擴散到B方向。

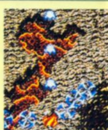


火焰
火球朝3方向擴散發射。





火龍閃電
火柱以拉丁爲中心延伸並旋轉一陣子



靈水
向左右方牆壁爬去，發射水球。





滅魔水陣
大量的水將畫面上的敵人一掃而空。

秘密寶物

在遊戲中登場的秘寶，全部共有4種。無論取得何種秘寶，對主角都非常有利，所以，一旦發現，一定要儘力爭取！

還有，這些秘寶最初是放在寶箱裡面。爲了打開寶箱，只能發動攻擊將其破壞！在此之前，將無從知道裡面有什麼。

■生命的果實

這款遊戲採用生命制，回復體力的方法就是這個秘寶。但體力充沛時，拿了也沒用。它出現的次數非常頻繁。



■神秘之藥

可使主角體力的上限提升1個的秘寶。起初主角的體力只有4個，若能不斷取得這項秘寶，將會變得非常強猛，一定要拿到哦！



■紫水晶

在主角的周圍形成保護，就是所謂的保護罩。可承受敵人攻擊3次而不受傷，在只剩下一次的時候，保護罩的顏色會變紅。



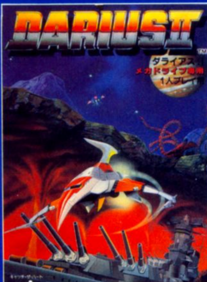


■幻影之鏡

出現2個主角的幻像體。類似子機的東西吧!?幻像可以藉著光箭發動援救射擊，所以死不了的。面開關時就會消失！



魔域爭輝



太空戰鬥機 II

DARIUS II

ダライアスII

■原作公司：TAITO
■發行公司：TAITO
■標準價格：6800

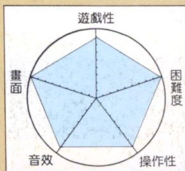
參考資料：㊿、52期

曾以高度文明自詡的達萊亞星滅亡了，只有普洛克與迪亞德2人逃出來，他們尋找新天地，而在歐魯加行星創造新世界。

數千年後，他們的子孫收到從銀河系發出的怪電波，原來是從他們祖先的發源地達萊亞星所發出的「SOS」求救信號。

於是，他們搭乘改造的「銀鷹號」，迅速火奔銀河系。爲了挽救達萊亞星人的危機，銀河系裏的戰爭持續不斷。

如今你就是「銀鷹號」的一員，激烈的戰鬥即將開始，出發吧！



操作方法

開始鈕

遊戲開始。在遊戲中按此鈕變成靜止畫面，再按一次就重新開始。

A・C鈕

在「銀鷹」發射飛彈和雷射時使用。

B鈕

在「銀鷹」發射砲彈時使用。

方向鈕

在「銀鷹」移動時，或遊戲選擇模式中使用。

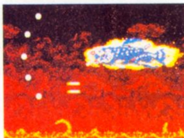
畫面表示



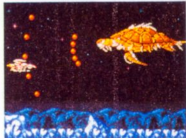
中首領介紹

中首領共6種。「太空戰鬥機 I」中出現的首領，降格爲中首領出現。但是，攻略方式還是一樣的。

在 I 中爲A區的首領，在II中較卻以部下的姿態出現。因祗用5向彈攻擊，所以很快便結束了。


整個身體好像小了一圈，沒想到變得更厲害了。

導向飛彈和5向彈的混合攻擊令人難以應付。但是，脆弱的頭部卻縮頭縮腦，是個懦弱的傢伙。


[illegible]被破壞。頭一伸出就快攻。

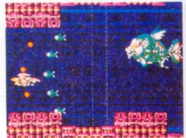
看起來像一張圓盤，在空中飛射，經常在令人措手不及之下射出雷射和導向飛彈。



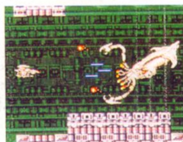

以旋轉的方式登場。突然變形了。

尾部和頭的動作，和電動版一樣。

食人魚是主要的中首領。會從口中發射出5向彈，而小食人魚也非常厲害。


小食人魚非常厲害。它一定會向我機發射的。

從身體中央發出雷射、3向彈，長腳則飛出火球。腹部部分相當怪異。


墨魚的身軀一上一下地鼓動著，非常傳神的動作。

電動版中未出現的角色，是不是以代替章魚的身分登場呢？攻擊方法是波動彈和普通彈。


[illegible]能很快就能打敗它。

武器介紹

當殲滅所有的特定敵人編隊時，提昇力量的秘寶就出現了。秘寶的數量、出現的順序都定好了，取法則相當形式化，一步一步取得即可。

飛彈 前方射擊的主力兵器

一般狀態



初期狀態向前射擊一個，失誤便重來。

第1段階



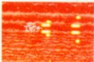
取得1個Power up後，就會變成2個向前射擊。

第2段階



再加粗，威力也變成2倍。

第3段階



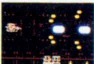
向斜方射擊，可攻擊天井中的砲台。

第4段階



斜向飛彈增爲2倍，可攻擊更大的範圍。

第5段階



2個飛彈變成白色發光的球體。

第6段階



球體寬度增加。威力也提昇高了！

第7段階



再加長。如此就很可靠了。

第8段階



最強！可對任何敵人，但絕不可失誤。

1 UP



銀鷹殘機多1架。最終面若是首領失誤，則以殘機數一決勝負，因此要多保留。

炸彈 力量薄弱時，用此物破壞有障礙物的敵人。

一般狀態



向斜下方丟2顆炸彈。要瞄準目標。

第1段階



威力平常，但可以向後方射擊。

第2段階



似乎與第一階段相同，其實炸彈速度較快。

第3段階



落下後依地形前退。可伺機射擊。

第4段階



依地形前進，甚至垂直地形也攀登而上。

第5段階



炸彈在上面也是2向攻擊。相當方便。

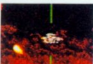
攻擊特定敵人編隊！



殲滅特定敵人編隊就出現秘寶。出現後優先射擊。

雷射 初期不發射，是唯一可貫穿障礙物的武器。

第1段階



可上下各射出1個。A區中很快就見效。

第2段階



向斜前方射2個。最初用來對付天井砲台。

第3段階



發射X字形雷射。便可掃蕩後面的小嘍囉。

第4段階



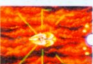
在第3階段後，再度上下掃射。

第5段階



前方2個斜射出去後，改變角度飛出去。

第6段階

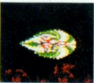


上下發射的雷射也如第5階段般直飛出去這就是最強狀態！

亞姆 取得藍色秘寶便在銀鷹上罩上亞姆。

取得4個秘寶、亞姆就變色爲綠→銀→金。同時，若在未配備亞姆的狀態下取得秘寶，則耐久力將是3亞姆。

(綠色防護罩)



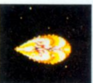
取得秘寶亞姆，便可抵禦銀鷹。而亞姆於綠色時雖可防禦敵彈，卻要小心地形的起伏。

(銀色防護罩)



取得4個藍色秘寶就變成銀色。碰上地形和綠色相同，若配置亞姆，耐久力爲2倍。

(金色防護罩)



再取得4個藍色秘寶就變成金色。基本上和銀色相同，但碰上地形也不會失誤。

彩虹秘寶

在終盤區中若是不小心犯錯，將會出現復活秘寶。取得這種秘寶之後，一次就可跳過飛彈、砲彈、雷射等數階段。



依畫面會有1～5階段的提昇威力。

有時會出現2個彩虹秘寶。



銀河武者

MUSHA ALESTE

武者アレスタ

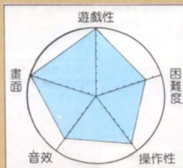
■原作公司：COMPILE
■發行公司：TOAPLAN
■標準價格：6800

參考資料：㊿、52、55期

天曆91年，人類建造了太空殖民地，因而移居到太空中。可是，位於月球背面的「傑邦殖民地」，其環境控制系統突然失常，控制系統的中樞「大亞51」竟然開始攻擊人類。

「大亞51」除了對殖民地展開激烈的攻擊之外，還收集殖民地的殘骸再加以强化。儘管人們用盡各種方法，仍查不出「大亞51」失控的原因，就在此時，大亞51甚至使用强大的機動兵器傾攻地球。

地球上正持續著激烈的戰鬥，為了打開僵局，終於發動MUSHA部隊出擊！



操作方法

方向鈕
自機的8方向操作。暫停中也可以調節速度。

開始鈕
遊戲開始。遊戲中暫停、解除暫停時使用。



A鈕
可以變更子機的隊形。



B鈕
取得祕密寶物後，用這個鈕使用特殊兵器。



C鈕
發射從自機的普通彈和從自機的砲彈。



速度操縱器的用法

遊戲中按暫停，以搖桿上下（上是提昇速度，下則是降低速度）或左右（右是提昇速度，左則是降低速度）來調節。



舞台介紹

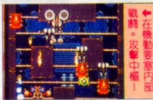
ROUND1 阻止機動要塞前進


➡好像是工廠的敵人巨大機動要塞。

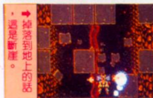
追擊巨大敵人物的耶莉諾亞。她眼前有敵人前線基地的機動要塞，以異樣的形狀出現。
（頭目：怒驅紹）

ROUND2 破壞機動要塞中樞

由於耶莉諾亞的攻擊，使機動要塞的運動機能。不過，這個中樞…。耶莉諾亞進入要塞內部。
（頭目：維乃上）


⬅在機動要塞內部戰鬥。攻擊中樞！

ROUND3 擊破敵秘密兵器


➡掉落到地上的話，這是斷崖。

在其他敵前線基地製造新兵器。接受指令的耶莉諾亞機，展開破壞這個敵基地的攻擊。
（頭目：過武器2）

ROUND4 迎擊侵犯領空機



日本上空有多數機來襲！本部為了迎敵機派出亞雷史達，本土上空跟敵人展開烈戰鬥。
（頭目：由騎惡mk5



進行方法

銀河武者可以同時裝備3種系統的武器。最初裝備的只有普通的射擊裝備，並傳送主要電波。取得主力後即可強化射擊力，又可裝備OPTION。如果連UNIT 都拿到手的話，還可裝設次要武器。這些武器會漸漸增強威力。

以主力強化射擊

爲了讓主機中的普通射擊力發揮最大的威力，非取得電波中的主力不可。每取得數個，威力就會逐漸增強，連最初只能射一發子彈，最後也能變成4連射裝置。而變成有連射功能。



↑一出現主電波時，趕緊取得主力。



←主要力量

UNIT的攻擊更強化

如果取得自 UNIT 運送電波中的UNIT，即可使用輔助武器，而使防禦力增強。同樣地，每拿到一個秘寶，就會從等級0至等級4一直增加威力。



←攻擊秘寶電波

ROUND 5

攻擊敵補給艦

擊退日本上空敵人，在返航的耶莉諾亞，卻發現敵人補給部隊。而耶莉諾亞獨自向敵人補給艦隊挑戰。

(頭目：鬱之宮)



ROUND 6

追擊敵戰鬪艦

跟敵補給艦隊戰鬪中，耶莉諾亞擄獲敵戰艦。亞雷斯達很勇敢地去追擊敵人巨大戰艦。（戰艦：霧羅鮫）



ROUND 7

進攻敵基地中樞

跟敵人交戰中，耶莉諾亞的眼前空間突然歪斜，出現在另一個空間。這裡是敵人最終基地!?（胎兒玉：亞矢乃麴）



6 種風情的編制

裝備好的OPTION只要一按A鍵，任何時候都可以變更。6種武器中最可能使用的還是有全面攻擊可能的Reverse。

REVERSE：使主機朝反方向移動。可任意使用。

FREE：可追殺敵人。不太危險，可以使用。

FORWARD：攻擊前方。裝備不足時非常有用喲！

3-WAY：自斜前方分3方向攻擊，很容易使用

BACK：可自斜後方攻擊。不常使用。

ROLL：在主機周圍回轉，不太使用。

畫面說明

畫面上表示武器狀態及得分，其中要注意的是OPTION的數。特別是自由使用formation時，瞬間就會減許多，先確認後再使用。





OPTION：這表示OPTION的存量。依力量的增加而增加。因此多儲存一些吧！

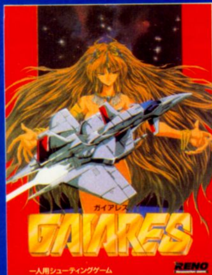
得分：射擊遊戲中附加的得分數。很棒吧！

速度：表示主機的速度。可調整8個階段的速度。以高速進行吧！

等級：表示UNIT的戰鬥程度。由0到4，共分5階段。

編制：表示OPTION的formation，共分6種，按A鍵即可變換。

殘機：表示殘機。無殘機時遊戲結束。



空　　魂

GAIARES

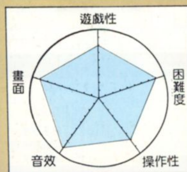
ガイアレス

■原作公司：JAPAN TELNET
■發行公司：JAPAN TELNET
■標準價格：8400

參考資料：51、56期

西元3008年，由於地球環境遭受破壞，已經成了「廢墟行星」了，無法在地球生活的人類，只好在其他行星建築人工殖民地並居住下來。但是，也因污染日益嚴重，而瀕臨滅亡的危機。就在某日，統治整個銀河系的聯合星團雷撒留斯緊急通告說：「反叛軍卡爾特拉斯，企圖利用太陽膨脹能源來消滅地球。如果人類能擊退他們，將準備把人類移民到適合生存的星球上。」

到底人類的命運會如何呢？能託付的唯一希望，只有人類的最終兵器「亞雷斯」了，為了打倒卡爾特拉斯的精銳部隊，現在就奮勇出發吧！



操作方法

方向鈕

我機移動。

自機可以上下左右8個方向移動。我機速度有3個階段。

A鈕

改變速度。

按下此鈕，我機的速度可轉變成低速(LOW)，中速(MID)，高速(MAX)三階段。

B鈕

攻擊。

只要緊按著不放就會自動連射。即使改用連射桿，也不能增加連射速度。

C鈕

WOZ操作

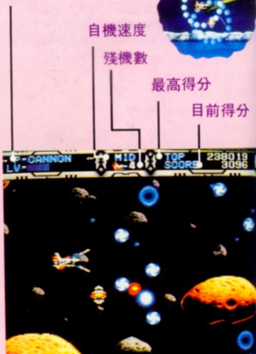
發射WOZ時使用。下面將要詳細介紹這一點。

開始鈕

在遊戲開始後或進行中暫停。

打開開關後不久，就啟動展開畫面。按開始鈕後，遊戲就開始了。

畫面說明



遊戲進行

WOZ

逐漸提高我機的力量!!



在遊戲進行中，大家必須使各種設定在敵人上的武裝（攻擊能力）發揮出來，從中學習而成為一種選擇性的單元。若將WOZ設定在敵方，就能解析，學習，修得該敵人的攻擊能力，同時並能自動將該情報傳送給我機。如此一來，我機便能變更自動武器，提高等級、多重攻擊了。因此，WOZ和我機便能得到完全同樣的攻擊能力。此外，WOZ是我機的標準裝備，不會因為玩家的失誤而喪失。WOZ習得的武裝情報等級在武裝交換下仍可以保持。而如果再學習相同的武裝時，就會再現舊等級的攻擊能力。



遊戲中的基本攻略要點是使用WOZ。請徹底發揮它，幫助遊戲的進展。



WOZ無法從首領擊中學得攻擊能力。所以和首領對戰時不可發射WOZ。

WOZ的用法

操作WOZ時按C鈕即OK!!

WOZ以C鈕發射。C鈕的操作方式是在最初發射的時候，按1次鈕就OK。此外，可以利用同一種類的敵人進行數次武裝學習，提高武器的等級。利用WOZ修得的特殊武器，可以持久保持等級，若將它再度裝備在兵器上，可運用以前的等級進行攻擊。

注意……學習非基本兵器時，無法對敵人使用WOZ。同時，若是不小心失誤，就喪失基本兵器了。

搜尋

按C鈕時，WOZ立刻設定在我機前面水平發射。搜尋直線上是否有敵人。如果有敵人的話，就立即能附著敵機上。



捕捉

發射後的WOZ，判斷敵人有學習價值的話，就附着上去。如果沒有時使用特殊兵器的敵人，就不附着。



完成

附着敵人一段時間後，就分離自機返回。

如此一來，WOZ和我機都可以修得能使用新武器攻擊了。



錯誤

發射WOZ後，如果直線上沒有敵人，WOZ會呈搜尋狀態返回我機。WOZ呈搜尋中時，自機不能攻擊，所以不要勉強發射。



WOZ的等級



WOZ修得的武器無論是基本兵器或特殊兵器都分3階段提高威力。以測量器顏色變化確認（從藍到紅3段）。

武器介紹

強力的威力提昇 依WOZ來提昇威力的各種兵器之介紹。

離子機關砲(普通兵器)

等級1 往前方發射1發，同時發射等級1的電粒子飛彈。

等級2 往前方發射2發。WOZ也發射2發。

等級3 往前方發射3發，WOZ2發。最強階段。

這是開始時設定的普通射擊。有2階段威力提昇。另外還有許多尚未介紹的兵器，在此就為各位稍作介紹。







P・加農砲(多方向射擊)

威力提昇時發射方向也增加。

等級3 往前方3方向，後方2方向發射。



G・光束(極太雷射)

威力提昇時變得又粗又長。

等級3 發射占有畫面一半的巨大雷射。




H・雷射(普通雷射)

威力提昇時變得又粗又長。

等級3 和G・光束相比威力較差，但破壞力一流。




V・雷射(波狀雷射)

威力提昇時範圍也加大。

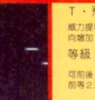
等級3 可將前方嘍囉一掃而光。



S・雷射(導向雷射)

威力提昇時彈數增加，也可連射。

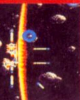
等級3 四周環繞敵人時，此最有效。

T・飛彈

威力提昇時發射方向增加。

等級3 可前後、上下、斜前等2方向攻擊。





異形鐵人

HEAVY UNIT

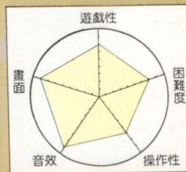
ヘビーユニット メガドライブスペシャル

■原作公司：KANEKO
■發行公司：TOHO
■標準價格：6500

參考資料：㊹期

21世紀初葉，經由遺傳子操作的行星改造計畫，面臨意想不到的破綻，即植物的生態系產生異變，原來是背後有某敵人在操縱，將動植物改造成「生體機動兵器」，來攻擊殖民星球「魯達」。在寡不敵衆的情況下，聯邦宇宙軍指揮部終於決定放棄魯達。

不過此時，卻傳說「有人可爲魯達而奮戰」，那是一部造型獨特的機器人，只是所屬、性能等一切資料皆不明，到底這個神秘人物，是否爲敵方秘密武器，亦是魯達人們最後的希望呢？不管怎樣，現在只能將這個機器人當作救星，下一線希望的賭注了。



操作方法



開始鈕：暫停（遊戲中）
方向鈕：自機的移動
A鈕：光束砲〔BEAM〕
B鈕：炸彈〔BOMB：威力提昇到1階段則無法使用。〕
C鈕：光束砲〔BEAM〕
C鈕的武器分配，可以使用選擇模式來改變。

畫面說明



①：目前得分
②：殘機數



舞台介紹

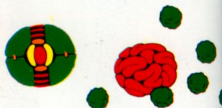


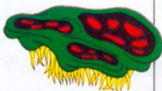


STAGE 1～敵基地外緣部

潛入敵人基地的傑多・威。
原本地上是觀光區的樣子，不過現在卻呈現一片荒蕪，敵人生體機動兵器頻繁出没。
到處有基地防衛的機械展開，阻擋了去路。





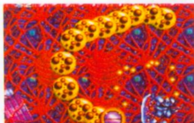
STAGE 2～變成植物帶

地下水道擴展而成的植物地帶。
爲某種異變，人爲所改造的生物群察覺到侵入者（也就
!）的存在而發動攻擊。




STAGE 3 ～舊地下開發工廠

開拓的初期階段，成爲行星改造基盤的開發工廠。在產
基礎部門（社會的基盤）的任務結束，就這樣子放置。
是，察知不可思議的事情，在地上有一點點的聲音和振
。
恐怕是敵人以生物改造工廠來做一部分的利用。




STAGE 4～異常生物地帶

實現遺傳子操作所孕育的最大危險地帶。
把獨創生命體變成生體機動兵器正改造中，遺傳子操作預定失效，使得一帶地域受到污染，而且沒有收拾而放擲。從管理的手中所放出的異常生命，跟隨著發狂的遺傳子一起返復繁殖與進化。




STAGE 5～敵基地中心部

因爲有大型生體機動兵器所強固保護的敵人基地。四周以大型機生產工廠來固守，還有在最深部有隱藏對準魯・達的敵人本質。這個情形應該會明朗的，可是…。

秘密寶物

秘密寶物是打倒某特定的敵人才會出現的，所以一旦錯過的話就不會再出現了，這點要注意。特別是可以提昇威力的秘密，絕對別忘了拿取，因爲攻擊力弱時，在第一關就會戰得相當辛苦。因此，只要有秘寶就可提昇一些威力，自然戰鬥起來就輕鬆多了。

尤其在機器人狀態時，可以發射強力的自動導向飛彈。另外，務必拿取可以防彈的能源盾。

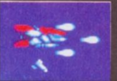


⬅只要破壞它就會出現秘寶，另外也有會發出秘寶的敵人。

提昇威力



取得P記號可提昇一段威力、增加自機的彈數，也可射擊飛彈或自動導向飛彈，基本有4階段，再繼續拿到則…

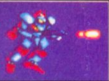


⬆使自機可以發射飛彈的秘寶，務必取得。

變形



在自機呈戰鬥機形態時取得它，可變成機器人，這時可以射擊自動導向飛彈。再取得1次，可變回原來的形態。

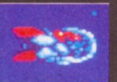


⬆變成機器人了，可以使用與飛行狀態時不同的武器。

能源盾



取得它可讓自機四週裝上盾。取得1個可防止3發敵彈，若繼續取得，耐久力也愈強，愈能抵擋敵人的攻擊。



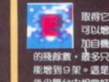
⬆能源盾是不管在何種形態下都可以使用的。

速度



取得這種秘寶可以增加速度，速度分8階段，不過速度愈快，自機也愈能操作，大約在2～3階段較適當。

1UP

取得它可以增加自機的殘餘數，最多只能增到9架。這是後半舞台中相當好用的秘寶，所以出現時務必拿取。



魔　種

DANGEROUS SEED

デンジャラスシード

■原作公司：NAMCO
■發行公司：NAMCO
■標準價格：5800

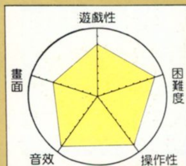
參考資料：㊺、㊻期

時間是25世紀，太陽系突然遭受神秘的異星生物攻擊。敵人的密碼是所謂的「魔種」。

亞利安人以驚人的軍事力量，侵略每一個行星，終於也將侵略目標對準地球。

他們在月球建造了前線基地，該基地對地球的威脅日益逼近，致使人類遭受前所未有的災難。

地球的人類爲了阻止敵人的入侵，以及擊滅敵人的密碼「魔種」，於是發動最新銳的戰鬥機「MOON DIVER」，展開這項維護地球和平的聖戰，你就是這場聖戰的主角，整裝出發吧！



畫面說明

畫面右側所表示的資料，有下列的意義。

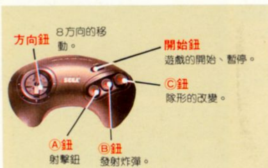


1 自機被敵人或敵人砲彈擊中的話，生命會減少1個。合體時以α ➡β ➡γ 號順序受到損傷。
2 α、β、γ各機的生命力各有3個，不過只要3個都沒有了的話，自機就不能運轉。合體時如果缺少1機則攻擊力會減低，所以要注意了
3 全機都不能運轉的話，就是1次失誤。自機全部失去時，則遊戲就會結束。
4 在10萬點和50萬點時，自機能增加1機。



操作方法

自機使用操縱搖桿來操作。Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ鈕的操作，可以在選擇畫面來改變。







隊形的改變

合體時的隊形，可以使用Ⓒ鈕來變成如下的情況。











最新銳戰鬪機MOON DIVER的機能大公開!!

在此爲您介紹擁有3機合體機能的最新銳戰鬪機MOON DIVER的性能。剛開始自機只有α機，通過2面和4面後，β機和γ機合體，防衛力量也大增！

各項秘寶介紹

威力提昇
改變自動的武器，以提升威力，最高4階段。可變換3種武器。

能源容器
自機的活力分5個階段回復。毀壞機的損傷無法回復。

加速
加快自機的移動速度，最高到第7階段。超過的話，就不容易操作。

故障機修復
可以使被敵人破壞的機器修復的秘寶。一次只能使1機修復。

炸彈
一舉消滅敵人的強力武器的補充。1回1個。只要不死，要貯存幾個都可以。

OPTION
可以在自機四周回轉，防禦敵人和炸彈攻擊的OPTION。最高到第4階段。

使用3種武器！

正常發射	寬幅發射	雷射
遊戲開始時持有的武器。水準提升時，炸彈攻擊的幅度變寬。可快速發射炸彈，對付耐久力強的敵人非常有效。	水準提升後，炸彈幅度變寬，而且可以分成兩股，因此，可以破壞大量的敵人。同時也是對付首領的利器。	水準提升後，雷射幅度加寬，可以發射威力更強大的雷射。可以貫穿敵人，因此，與首領作戰相當有利。

MOON DIVER各機的機能

各戰鬪機	武器LV1	武器LV4	炸彈
α 最早登場的機體。搭乘者叫尤果・泰龐。武器雖乏善可陳，但炸彈有威力強大的環狀雷射。在追敵時，可給予迎頭痛擊，對付小嘍囉或首領都相當有用。	一開始就發動這般無情的射擊	以最高水準變得這麼大	環狀雷射：對付首領或小嘍囉的必殺武器
β 向前方分2個方向發射炸彈。搭乘者叫威爾・波卡德。炸彈裝備是可以追踪敵人並炸裂的熱熔飛彈。1次可以發射大量的飛彈，因此，被敵人團團圍住時或與首領戰鬪時，效果卓著。	剛開始可分2方向攻擊，但威力很小	炸彈愈大，攻擊力愈強	熱熔飛彈：破壞力強大的誘導飛彈
γ 一次可以3個方向攻擊的機體。搭乘者是肯尼・克羅弗多。炸彈裝備是可以消滅畫面上所有敵人的高性能炸彈。對付小嘍囉比對付首領效果更大。	一開始就可分3方向攻擊，相當優秀	威力提昇後，變得更強悍	高性能炸彈：一道光閃過畫面，敵人一命嗚呼

FORMATION CHANGE

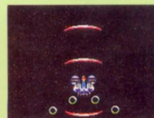
2機和3機合體時，MOON DIVER可以改變其並排方法。這就是FOOR-MATION CHANGE。改變FOORMATION攻擊方法也改變。α機在前頭時，前方攻擊力提升；B機則是側方攻擊力提升；r機則對後方敵人的攻擊提升。依據狀況不同做變化吧！



↑αFORMATION向前方的攻擊力量很強，首領用的吧！



↑βFORMATION對付自側方攻擊的敵人，功效卓著。



↑γFORMATION從後方突然現身的敵人，可以應付自如。

魔種



女子摔角

RINGSIDE ANGEL

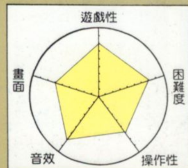
キューティー鈴木のリングサイドエンジェル

■原作公司：ASMIK
■發行公司：ASMIK
■標準價格：6800

參考資料：㊷、㊻期

「女子職業摔角」是由一羣以自己的青春下賭注的年女性，互相比手劃角，經過激烈的競爭一決勝負的殘酷世界。

這些女子摔角選手們，爲了實現「摔角女英雄」的美夢，無不接受難以想像的嚴格訓練，以及付出無比的努力。如今，有9名內心早已燃起鬥志的少女，想稱霸5大挑戰，分別是「NEW RACE」「WHITE SNOW」「STRAW BERRY」「STAR LIGHT」「GRAND CUHAMPION」。遊戲中有許多職業摔角技巧及通用的必殺技，不但多采多姿，且充滿臨場感，既緊張又刺激。



操作方法



▶開始鈕
遊戲開始時使用。在遊戲途中按這個鈕的話，遊戲可暫時中斷，如果再按一次的話，可以再開始。

▶方向鈕
游標及玩家的移動，技巧的實行時使用。

▶A　鈕
指令的決定、技巧實行、選擇技巧的初期設定時使用。

▶B　鈕
選手選擇後的取消、技巧的實行，選擇技巧的初期設定時使用。

▶C　鈕
選擇技巧在顯示幕所表示的技巧實行時使用。

進行方法

這部遊戲中附有4種模式，以錦標戰或者聯盟戰爭奪冠軍的1P、2P模式，以電腦或玩家爲對手，一次定勝負的BATTLES模式，可以研究各角色技巧的WATCH模式等。此外當比賽結束，可再重現精彩畫面，並附加重來機能。如此一來，遊戲的內容更加充實，而比賽的過程當然也更華麗壯觀了！


⬅錦標戰，絕不容許打敗仗！



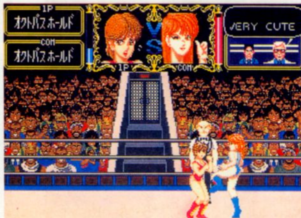

➡聯盟戰是以得分一較高下。

⬇除了玩家以外的比賽也都在對戰表上，熱鬧極了！



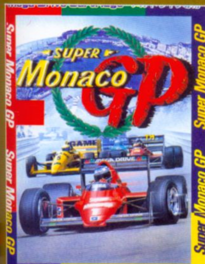
⬆選擇模式的時候，兎女郎會在旁協助。





⬅趕快運氣。總之先下手爲強，若是比對手早一步鼓足勇氣全力一擊，必能致勝！





摩納哥賽車

SUPER MONACO GP

スーパーモナコGP

■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：6000

參考資料：㊷、㊹期

賽車的熱戰即將在本遊戲中展開。

全部賽程需要經過全世界16個國家，可說是賽車的馬拉松比賽了。

本遊戲主要有4種模式，而每個模式又分成更多的模式，你可以盡情地享受賽車的樂趣。

這是充滿緊張、刺激感十足的眞實大賽車，震憾的聲音渾然成爲一體激動著你的心。只要能有耐心地跑完全程，回到終點時可以頭戴月桂樹冠、腳踏上表揚台，接受表揚及觀衆的歡呼（請自行想像吧！），說不定新的賽車英雄就是你哦！

遊戲性　困難度　操作性　音效　畫面

畫面說明



①自動變速
②4速檔
③7速檔

預選畫面



①最高1周（1周最短時間記錄）
②儀表（表示引擎的回轉）
③目前檔數
④後視鏡（表示後方的視界）
⑤開始跑的時間
⑥行程地圖
⑦開始線＆終點線
⑧自己車子的位置
⑨現在速度

實戰畫面



①跟第1位的時間差（第1名時則跟第2名時間差）
②最高1周時間
③1比賽（3周）的最高時間
④後視鏡
⑤儀表
⑥目前檔數
⑦上：規定名次　下：現在名次
⑧開始的時間
⑨1周時間（從上、第1圈、第2圈、第3圈）
⑩現在周回數
⑪現在的推進力
⑫行程地圖
⑬起跑線＆終點線
⑭自己車子的位置
⑮現在的速度

具有獨自的模式而且更超級

摩納哥大賽

移植於電動版。規則、玩法也都幾乎相同，所以無論是遊樂場的常客，或是賽車迷們都會爲之着迷。主要特徵是速度及時間的記錄的更新，以及艱難道路駕駛。

⬇移植自電動版。



世界冠軍賽

16戰全勝之後，目標世界第一。具有與對手競爭的戰略及機件更換的戰略，採取模擬實戰的要素。主要選手是與駕駛選手之競賽及隨著路線愈加精練的充實感。敗數多於勝數就會被解雇。



⬆16場比賽全勝

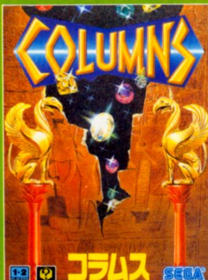
自由練習

世界冠軍賽的練習用。因爲沒有敵手，不用怕後續車或解雇，儘管專心於跑道的練習。其主要特徵是沒有結束終點，玩家可以充份享受駕駛的樂趣。



⬆練習用的模式

摩納哥賽車



魔法寶石

COLUMNS

コラムス

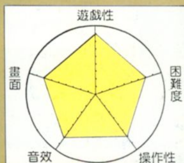
■原作公司：SEGA
■發行公司：SEGA
■標準價格：5500

參考資料：㊸、㊹期

「COLUMNS」原本是用來占卜兼賭博的，後來成爲古代海上商人在船上玩的一種遊戲。就是商人們從自己的皮囊裏取出寶石，放在石盤上，誰先將同色的寶石並列在直線上，就可以獲得那些寶石。商人們也根據遊戲的順勢或手中所剩的寶石數量，來占卜下一個買賣地點。

歷經羅馬時代、文藝復興時代，這個遊戲都一直流傳著。如今，它超越時空再度在電玩中復甦了。

當然，現在的遊戲玩法與古代是大不相同了，不過基本上也是排列寶石（用累積的方式），請向高分挑戰吧！



操作方法

開始鈕

遊戲中按的話，成爲暫停（靜止畫面）。再按一次則遊戲可以再開始。

方向鈕

爲了移動寶石使用。

往右移動 ◀●▶ 往左移動
往下快速落下

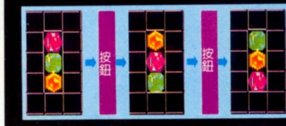
A～C鈕

寶石排列變換



有關寶石排列變換

每當按1次A～C鈕，寶石就一個個移動。





畫面說明



左側是CONTROL 1，右側是CONTROL 2的資料。

①表示下個掉落的寶石。
②SCORE：現在分數。
③LEVEL：現在等級。
④JEWELS：目前所消失的寶石數。

以魔寶石大逆轉！

魔寶石出現的話，這是幸運機會。着地地方的寶石和同色寶石全部消失。



魔寶石着地在紅寶石上方的話…。





看吧，紅寶石全部消失！

魔寶石出現只有電動版模式而已。等級在MEDIUM或HARD，以周期來出現，EASY則是…。



KLAX

MEGA DRIVE

旋轉方塊

KLAX

クラックス

■原作公司：NAMCO
■發行公司：NAMCO
■標準價格：4900

參考資料：㊽期

「旋轉方塊」可說是「理論思考型」的遊戲，在此簡單地說明一下遊戲規則。

順著路線滾過來10種顏色的方塊，然後以閘台接住方塊使之落在台上，並且並列成縱、橫、斜排，最少並排3個同色方塊。基本上，這是讓方塊消失的遊戲。

如果能讓方塊4、5個並列，就能夠得高分。爲了過關，就需滿足開始時所出現的條件，並且配合戰略才行。在玩這個遊戲時，腦海裏要經常思考如何才能讓方塊從閘台落到台上去，如此便可以展開各式各樣的方塊遊戲。



操作方法

規　則

1 磁磚如果接失敗的話，掉落儀表的燈會亮起，全部亮就GAME OVER。
2 過關條件變成0時，就過關。
3 台上可橫放5塊×直放5塊，共計25塊磁磚。
4 匣門上最多可放置5塊磁磚。



畫面說明



得分計算



連珠拚盤

JUNCTION

ジャンクション

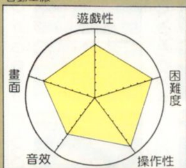
■原作公司：KONAMI
■發行公司：MICRONET
■標準價格：6000

參考資料：㊻、㊾期

這是一款訓練你的判斷力、機敏性及先見之明的高級解謎遊戲。

基本的遊戲規則相當簡單，只要把不斷旋轉的紅球打進各計分點就行了。總共有40個方塊（直5排、橫8排），由於其中有一格是空白，所以要配合畫面，使方塊適當地上下移動，讓紅球順利通過，正是本遊戲的目的。

如果在限定的時間內，通過所有的計分點，那麼這個舞台就算過關。當然花的時間愈少，分數也就愈高。此外，本遊戲的特徵之一，是有非常漂亮的舞台背景，依序是寧靜海→恐龍時代→機器人工廠→近未來樂園→自動工廠。



操作方法

所謂的解謎遊戲種類可以說相當多，不勝枚舉，而連珠拚盤則是一款訓練你的判斷力、機敏性及先見之明的高等級解謎遊戲。

基本的遊戲規則相當簡單，只要將不斷旋轉的紅球，打進各計分點就可以了！全部總共有40個方塊（直5列，橫8列），因爲其中有一格是空白，所以要配合圖片以解謎遊戲的要領，使方格做上下左右移動，適當的移動，可以使紅球順利通過，這也就是遊戲的目的。方塊的移動路線可以是直線、也可以是曲線或十字形等等。應以瞬間的判斷快速移動方塊，而不要讓紅球於中途停下來。萬一不幸通路中斷，則紅球就會碎掉，這一局也就結束了。

如果在限制的時間內通過了所有的計分點，那麼這一局就算過關。花的時間愈少，當然點數也就愈高。

這個遊戲的特徵之一是有個非常漂亮的佈景，而且有種非常特別的氣氛。每十面，背景就會從寧靜海→恐龍時代→機器人工廠→未來樂園→自動工場，依次膽大心細，就可以過關了。可不要忘了秘訣！





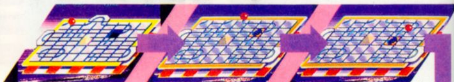
按B鍵可使球速增快，節省時間。但是因爲不能仔細思考，容易出局，傷腦筋呀！

時間快到的時候，周圍有紅燈一閃一閃。趕快加快腳步，快點，快點！

要注意阻礙紅球通行的障礙，一碰上它就出局了，請小心地避開它並勇敢地前進吧！

進行方式

「連一局也過不了—」這下子可糗大了！眞是不好意思。初學者最好不要好高騖遠，一步一步慢慢來，別緊張。



這是一局，球轉到外面的話就出局了，待在方格內才會過關，好好想想怎麼開路吧！

順利地通過第一個計分點數，接下來，只要你膽大心細，就可以過關了。可不要忘了秘訣！

趕快作成紅球的通路吧！把最上面的方塊移到下面來，就OK了！這樣才能安全通過喲！



安全地過了第二個計分點數，繼續往前走，再向右轉，一直到沒路爲止。一定要奮戰不懈！

一直往前走的話會走到盡頭，這時就要想辦法移動方格，作個可讓球往下走的通道。

正當球在方格上時突然移動方格，球就會到計分點。然後馬上按B鍵。



神奇方塊

MEGAPANEL

メガパネル

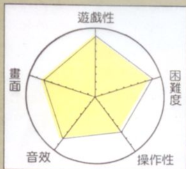
■原作公司：NAMCO
■發行公司：NAMCO
■標準價格：4900

參考資料：㊹期

縱、橫方塊組合而成的遊戲中，你是否玩過把所附上的數字1至15，縱向或橫向地移動，按照順序排列的解謎遊戲呢？「神奇方塊」就是這種玩法的應用。

方法是將排列在畫面上的方塊，上下左右地移動以填滿，如果有3個以上的同色方塊並列的話，就會消失。而且，經過一定的時間，會從下方增加方塊，若方塊繼續增加的話就算失誤。此外，一旦消失3個方塊時，增殖速度也會變快。

此外，這款遊戲的音樂也具有不可思議的魅力，頗具異國風味，請自行體驗吧！



操作方法

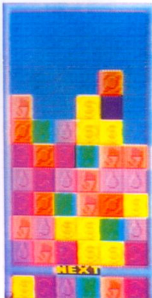
操作是用操縱器來進行。用2人玩時，要使用操縱端子2。





畫面說明





①對戰以3回來決勝負，先取得2勝就算勝利。
②秘密寶物每當消除20個以上方塊就會出現。

攻	攻擊秘寶	使3個並排的方塊消失並使方塊落至對方處
守	守備秘寶	使3個並排方塊消除並將己方無法損壞的方塊消除

③一次消除4個以上方塊的話，可以使對手無法破壞掉的方塊至對方。



如果把許多無法破壞掉的方塊落到對手方面，那麼這就是勝負的關鍵。



神奇方塊



JADE COMPANY翡翠行

AN AUTHORIZED IMPORTER AND DISTRIBUTOR OF SEGA M.D.





最新遊戲，
隆重抵港
大量批發
無任歡迎



OFFICE
翡翠行 JADE COMPANY
FLT. G, 2 F, GOLDEN BLDG,
BLK 3, 148 FUK WAH ST. KOWLOON
TEL:387-6313 FAX:387-9951

批發部・門市部
SHOP 32, G F, GOLDEN SHOPPING CENTER,
146-152, FUK WAH ST, SHAM SHUI PO. KOWLOON
TEL:728-5966

秘技篇

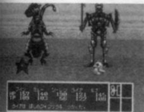
夢幻之星Ⅲ

戰鬪時能够使用的道具

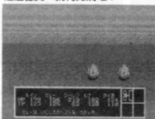
擁有前作「夢幻之星Ⅱ」的人應該都已經知道，在P.S.Ⅲ裏的秘寶可以使用技巧（魔法）。因此，在此爲各位彙整了戰鬪時使用秘寶的效果如右圖的一覽表。

「夢幻之星Ⅲ」是採取多種劇情、多種結局。因此，每個劇情所取的秘寶各不相同。各劇情中收集表上的秘寶也非常有趣喔！

⬇雖然表上沒有，但只要使用星星力就能夠恢復1人的ＨＰ。



⬇具有（バランス）效果，使用這個秘寶，就有勇氣喔！



➡出現相反的效果嘍。





⬆具有（ロー）的效果。對付沒有ＴＰ的強敵很有助益的秘寶。

秘寶效果的一覽表

秘　寶	戰鬪時使用產生的效果
なげきのつめ	ムーンフオース 恢復失去的戰鬪力
こんとんのつめ	カオス 提高防禦力
いにしえのベスト	バランス 犧牲自己恢復ＨＰ
せいひつのたて	サンフオース 恢復１人的ＨＰ
ストームギア	ザン 使橫列的敵人受傷
グリーンスリーブ	アンバランス 吹開對手
にっしょくのよろい	フオイエ 使１個敵人受傷
かぜのリボン	ザン 使橫列的敵人受傷
あわれみのナイフ	アンバランス 吹開對手
コメットチェスト	スターフオース 恢復１人的ＨＰ
せいいのそで	サンフオース 恢復１人的ＨＰ
あさやけのかぶと	サンフオース 恢復１人的ＨＰ
ゆきのかんむり	フオイエ 使１個敵人受傷
じげんのけん	ヌーン 逃走率增高易逃跑
ちっじょのゆみ	ロー 提高己方攻擊力
せいぎのベスト	ムーンフオース 恢復失去的戰鬪力

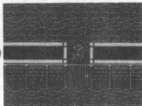
夢幻之星Ⅲ

從父親處偷來的笛子!!

觀察了凱因與父親國王之間的有趣對話中發現了非常有益的技巧。作法是遊戲一開始之後，立即賣掉自己的裝備皮革長靴，在道具店買伊古沙陶笛然後就與瑪莉娜擧行婚禮。結果凱因就會被關進牢房。而此地不要取牢房裏的寶箱，使用伊古沙陶笛去會見國王，交談之中，國王突然説「這個，被偷走了一根呀！」，遊戲就無法往前進行。而解除這種狀態的方法就唯有做reset囉！

遊戲一開始立即賣掉自己的裝備買伊古沙陶笛





←深深反省的凱因。



←即將會見父親大人。

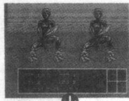


⬇這種情況下只有reset。



TP爲0能打倒敵人？

此秘技的作法是將一位同伴的TP變成0，然後進入戰鬪時，只要取得「せんて」秘寶，就讓TP爲0的同伴使用技巧。於是就會有「TP不足！」的信息表示出來。在那時候按B鈕，戰鬪就宣告結束。但是一定會得到經驗値及Meseta。



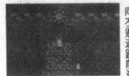
←只要取得せんて就使用技巧!!



⬆敵人還活著却戰鬪終了。

奇怪的訊息？

遊戲一開始，就走向城堡，然後先別進城，往左邊的道路前進，朝向右下方照片的附近上方調查看看，一個人都没，却能聽到信息。



←一進入城堡，向左邊道路前進



➡没有任何人喔。是否有飄浮幽靈呢？

達爾文　4081

發現選擇面!!

此一秘技的作法，是將標題畫面移至選擇畫面，然後將聲音測試的曲子設定在32，在A、B或C鈕上按下欲往面數減一的次數，之後，再按下開始鈕即可。注意千萬不可利用EXIT讓選擇畫面出現。



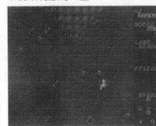
➡首先/先來處理選擇畫面吧！



←聲音以外的先別管！

押1次	➡	2面
押2次	➡	3面
押3次	➡	4面
押4次	➡	5面
押5次	➡	6面
押6次	➡	7面
押7次	➡	8面
押8次	➡	9面
押9次	➡	10面

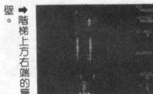
⬇精采刺激的10面。



出現777實力就大增

集中火力攻擊第3面頭目，中間的光束砲。這樣一來，中央的3個數字便會改變。若是7以外的3個數並列，頭目的攻擊力就會變強。但如果是777，是使戰鬪力提昇的秘寶EVOL就會無限展現了！

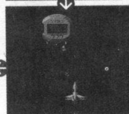
自機弱時，就可利用此秘技，把頭目作成柏青哥中所謂的開放台。若取得EVOL而使戰鬪力提至最高，就能迅速擊敗頭目哦!!



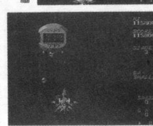
➡階梯上方右端的牆壁。



←一面避開敵人的光束，一面奪取秘寶的。



⬆攻擊不斷的發射台。



⬅最強時可擊倒頭目。

戰國傳奇

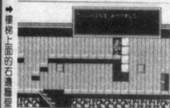
發現暗藏的秘寶!!

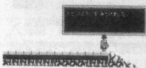
這款遊戲，其實藏有許多秘寶。除了過關必備的秘寶外，還有與遊戲無直接關係的隱藏式秘寶。在隱藏式秘寶中，如果能獲得具有魔力的"風之甲冑"及"火燄之杖"的話，能力值就會提高。右表爲這些秘寶的名稱及其所在的地點及位置。不易了解的部分，下有圖片，可作爲參考。

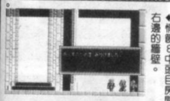
在此遊戲中，隨著劇情發展，可能會從他人處得到一些禮物。例如在情節2中，如果能不殺掉吉姆而光榮返鄉的話，就能從長老手中得到「勇者的甲冑」。而在情節4中，若能將羽衣歸還給天女的話，就能得到「翡翠之玉」。由於在此款遊戲的1～9節中，每一節都進出自如，所以不必慌，不必忙，輕鬆愉快的把秘寶拿到手吧！

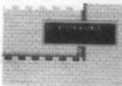
隱藏秘寶一覧表

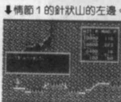
場　所	位　置	寶物
小水窪	右邊下方	守りのゆびわ
灰色迷宮	針狀山的左邊	メイス
灰色迷宮	頭目過關後右邊	リングメイル
不能殺吉姆	長老的家	勇者のよろい
炭　礦	最下面的左邊	ダイアモンド
天空瀑布	頭目過關後右邊	風のよろい
天空瀑布	管理人的房間	天使のはね
黃金之酒的左邊	使用水之鑰	神のつるぎ
資料室	在門右側向上押	炎の杖
屋　上	房間的桌子	赤いゆびわ
屋　上	通往內室之處	青いゆびわ
阿塔姆人市	支撐家的小船中	ウロコのよろい
瑪利瓏特館	寶玉之門的右邊	金色のたて
首領的屋子	右邊	あくまのつめ


➡樓梯上面的右邊牆壁。


⬆天空瀑布上打倒頭目後的右邊。


⬅情節8中頭目房間右邊的牆壁。


⬆鑲有寶玉通路的右邊。


⬇情節1的針狀山的左邊。


⬆兩邊地面下沈處是記號。


⬇在右邊的小水窪中。

摩納哥賽車

提起頭來大狂喜!!

想看看賽車手如何在獎台上做出驚人之舉的玩家，就試試這個秘技吧！做法是：以摩納哥GP模式在潮濕路徑上行駛，並保持在前三名之內。而就在即將到達終點的時候，一面按A、B、C鈕，一面衝刺。如此一來，你就會看到賽車手拿起自己的頭，在表揚台上的那付狂喜模樣了！



⬅行駛於潮濕路線上。


➡衝刺前下指令！




⬅如此第一名奪標，然後移向下個畫面的話…



⬆不拿獎杯，而拿自己的頭。這種獎勵方式眞是怪異！



重裝機兵

數字撞擊遊戲

重裝機兵竟然還有秘密遊戲。這個秘技的方法是在舞台1的武器選擇畫面中，同時按A鈕與B鈕再按開始鈕，放開開始鈕之後還要繼續按一下A鈕與C鈕，就可以開始秘密遊戲啦。

這遊戲的玩法就是使用方向鈕，將從左邊攻過來的數字一起消除掉。

➡一直按著A與C鈕再按1次開始鈕。



⬆好像以前電子計算機那類的遊戲隱藏著這種遊戲太棒了。

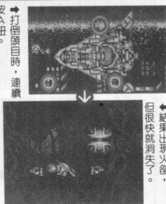
突擊先鋒

美麗的噴射火焰

從任何一面都可以，先打倒頭目，直到出現舞台過關畫面，然後連續按A鈕（更換速度）。

結果，在下一面開始時，突然出現美麗的火燄，不過一旦放開A鈕，約5秒鐘就消失了。

➡打倒頭目時，連續按A鈕。



⬅結果出現火燄，但很快就消失了。

紐西蘭故事

自右向左跳關

遊戲一開始，隨便搭乘大氣球、小氣球、復活氣球、金屬氣球的任何一種，移動弟奇至面的最上面部份，然後連續按B鈕。經過一些時間，就會出現TIME UP的訊號，而故意的死掉。下一個弟奇一開始就會嵌在天井上喔。按B以外的按鈕或方向鈕，就可以慢慢的向右移動穿過牆壁。

➡連續按B鈕。





⬆弟奇往左邊去了喔

閃電出擊III

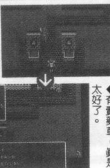
發現隱藏CLAW

閃電出擊III的各場景裏都有隱藏秘寶，但場景2的地點一直找不到，現在終於發現了，地點是一開始的小高地裏面。自機要在半透明的無敵人的空間裏迅速衝進地面取得。

➡在透明的空間裏取得秘寶。衝進去，別怕。



⬅注意隕石及火柱。



石中劍

無限秘寶!!

抵達最後的城鎮，就從入口向右邊方向前進。在盡頭處選擇「しらべる」的指令就可以發現藥草。這個藥草會找到無限多，所以要儘量拿。

➡抵達亞尼斯特之前，吃盡苦頭了吧！

⬅有賣藥草，眞是太好了。

石　中　劍

發現隱藏秘寶！

拉夫羅斯村莊的東側小屋裏有秘密通路。循著這條通路邊走邊調查。能夠得到道具屋裏沒有的「天王星之葉」，使用它，LUK會提高10。

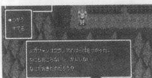
➡這裏是秘密通路的入口。



邊調查邊前進的話……。

➡發現了天王星之葉喔。





➡使用葉子之前LUK數值。

STR:	1500
INT:	193
LUK:	118

⬅使用葉子，LUK增加10。

STR:	1500
INT:	193
LUK:	128

出擊飛龍

永久的子機

舞台1一開始就附有2個圓盤形的子機。然後，不要拿豹型的子機，故意受傷以使一個圓盤型子機消失。後來才拿豹型的子機。接著，如果在豹型子機消失前都不受傷的話，圓盤型子機雖將復活，生命儲存器却不會變成紅色。因此，即使受傷，圓盤型子機也不會消失。而即使死亡一次，仍然會附有子機。



⬅首先，附有2個圓盤型子機。

➡受了傷，一個子機……。



⬅取得豹型子機。使自己不受傷。



⬆另有2個圓盤型子機

⬇但是，如此墜落而死的話，就失去子機了。



閃電出擊III

裝備全部武器＋CLAW

發現了在遊戲途中，任何時候都可裝備全部武器的驚人大秘技。

這秘技的方法是在遊戲途中按下暫停。然後在方向鈕的上方按十次，再按下、B鈕、下、B鈕、下、B鈕，每按一次B鈕就增加武器，而每按一次C鈕就會減少武器。另外，一面按A鈕一面解除暫停則能裝備CLAW。



⬅按下暫停！

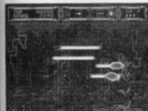
按下暫停之後，按方向鈕的上方10次，接著按下、B、下、B、下、B鈕。

每按一次B鈕就增加武器，一面按A鈕一面解除暫停，則可以裝備CLAW。



⬅如此就完成了。其威力……。

⬇這就是全付裝備的威力。有了這個必勝秘技就能輕易取勝。

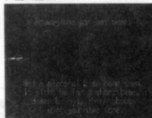


主人翁演出動畫

再爲各位介紹一種，移動結束畫面中所出現的角色之有趣秘技。

作法是無論如何一定支撐到結束畫面。結束畫面一開始，主人翁西恩從史迪克斯出來並做出勝利信號的場景時按C鈕。於是西恩做出V字勝利信號的手臂就會向左右揮動。此外場景變成西恩一夥人併肩在一起時，也按C鈕試看看。可以看到西恩在眨眼睛。

⬇為了觀賞這些，任何辛苦都可以置之腦後!!



⬅感動的結束畫面。



在這畫面按C鈕就……。



⬆啊！揮動手臂囉。

⬇結束長期苦戰，西恩果眞很疲倦，很想睡的樣子。



閃電出擊III

也可以2人同時玩

本遊戲也可以用2P的操縱器來玩。首先是連接兩個操縱器，1P負責攻擊與操作，2P負責速度調節及武器選擇，玩起來可像複座型戰鬥機那樣過癮呢！


➡1P當做駕駛員而活躍。




⬅2P則當做領航員而活躍。

可以兩次GAME OVER

在此再介紹一個結束畫面的秘技。在遊戲過關後，會表示出「GAME OVER」。這時立刻按開始鈕，結果畫面變黑之後，竟然再出現一次「GAME OVER」，很有趣吧？


➡成功了，終於結束了。



按開始鈕





⬅看到這些字，真高興。

大　旋　風

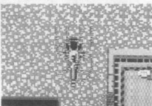
自機會不斷變身喔～！

超硬派射擊遊戲「大旋風」裏暗藏驚人絕技。

無論如何，第2周都要過關。第3周一開始，自機竟然變成直昇機，行動也變得很迅速，且更容易進行遊戲。但是，敵人射擊而來的砲彈，速度也變快，而使得遊戲的難度度跟著提高。於是一進入第4周，這次馬上變換成戰鬥機。第5周時，竟然變換成史迪魯斯。「大旋風」又增加了一個吸引人的魅力。



⬆能夠來到這裏的人太少了。


⬇自機變身成直昇機！

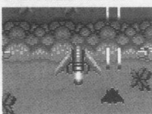


⬆從沒想到能過關斬將到此。


➡這次是噴射機。



⬆嗯，能夠堅持到這種地步，難不成我是天才嗎……!?


⬆哇！自機又變了。

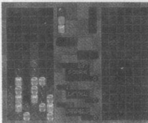
魔法寶石

魔寶石可以使用2次

首先不斷地累積魔寶石，直到消失到畫面外，結果畫面後的魔寶石會再掉出來。

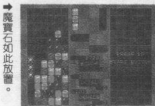

⬇魔寶石跑出畫面似的。

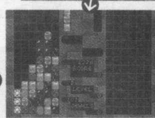

⬆用魔寶石消失1次後，另一個魔寶石會掉出來。

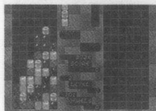

➡此秘技的最高境界。

可用魔寶石得1萬分

雖然魔寶石可以消除下方的有色寶石，但若直接落到最下層，可得1萬分哦！


➡魔寶石如此放置。


⬆將魔寶石累積在空排上，就像這樣……


⬆得到1萬分啦！

夢幻之星III

飛越第2代劇情

首先，玩到第1代劇情的最後，然後與莉娜結婚。這時，妙子或西雷持有迷宮之笛。然後，在第2代劇情的開始，走到利克城的地下，使用迷宮之笛，結果來到西魯城的地下。

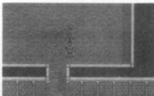
進入西魯城，發現應被凱因打倒的西魯王，於是被此戰鬥一番，打倒對方後變成結婚模式，選好結婚對象即變成第3代的劇情。　彼



➡選麗娜和她結婚。



⬆結果與還未碰面的萊雅或露伊謝結婚。



⬆當雷因之章開始時，立刻到利克城的地下。

⬇這兒有應在凱因之章死掉的西魯王，再次打倒他。



⬇在此由西雷或妙子使用迷宮之笛，結果……



使用迷宮之笛……

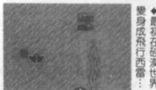


⬅走到西魯城的地下迷宮。

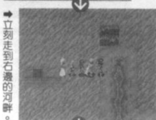
西雷的有趣變身

在第3代劇情中，如果取得了潛水裝備及飛行裝備，就往砂漠之城哈沙達卡那兒去，走到位於該城附近的機場看看。

如果西雷變身成飛行西雷，又會變回西雷。然後再走到附近的河川，變身爲水西雷時，不知怎麼搞的，又變身爲飛行西雷，畫面也不動了。



⬅最初在砂漠世界變身成飛行西雷…

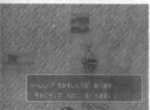


➡立刻走到右邊的河畔。



⬅變身成水西雷。

⬇地下竟然也有這種地方。





➡又變成飛行雨雷。

⬇走到這裏雖也不錯，但是卻毫無人影。



砂漠世界的安全地帶

走到砂漠之城附近的河邊，結果只出現一、兩隻嘍囉敵人。

由於在這個廣大的砂漠世界，只有一座城市，所以當夥伴受傷而身處危機之時，通過此地的話，將可獲得助益。



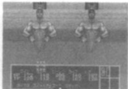
➡走到砂漠世界的河川邊……



⬅只出現一、兩隻嘍囉敵人。

TP無限制增加

找出了TP無限增加的絕妙技巧。即是在戰鬥中使用皮護胸秘寶，使用人的TP就會回復。如果連續使用多次，在這其間會超越TP的最高值，且不斷增加。或許會問增加到多少呢？會增加到999爲止。有了這項絕技，HP沒有時，就不用刻意的返回有旅店的城鎮。但是一旦住宿一次旅店，就會恢復成原來的TP。



➡在戰鬥中使用秘寶。



⬅看，TP不是增加了嗎。



➡竟能增加這麼多，很有使用價值。

夢幻之星III

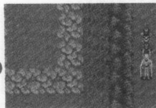
從西魯城逃脫

這是在第2代劇情的開始，即可立刻在西魯王國之城達成的秘技。

首先走到西魯城東側正中央的出口，從出口下方出來的話，竟然可以環步城外的城牆外側哩！


➡從東側出口出去。




⬆環步西魯城圍牆外。

強制的重新設定

在雷因之章，從砂漠世界的河川走到萊雅沈睡的神殿，萊雅醒來，不管她再回到砂漠世界重新設定。


⬅不知道河底竟然有這種地方。


➡萊雅醒了，但是別管她。


⬅哈，又回到原來的地方。





➡嘿！重新設定了。

魔鬼剋星

慌慌張張地左顧右盼

這是個有趣的小秘技，在遊戲中隨時都可以施展，就是放開操縱器的按鈕，結果人物會突然蹲著，然後慌慌張張地左顧右盼，看起來十分有趣，有興趣的人，不妨試試。


⬅什麼都不必做，就原地站著。

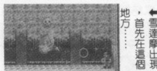

⬆變成蹲著東張西望。

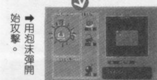
舞台2的安全地帶

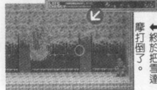
舞台2的頭目一雪達摩也有安全地帶。

如果與雪達摩對戰的話，請走到屋子的右端，發射泡沫彈，這時雪達摩會吐出子達摩。

結果，雖然子達摩會投射紅蘿蔔來攻擊，但你却不會被打中，並且順利地打倒子達摩。


⬅雪達摩出現，首先在這個地方……


➡用泡沫彈開始攻擊。


⬅終於把雪達摩打倒了。

無限制的取得寶物

在遊戲進行中，取得寶箱後，就從建築物裏出來。接著再一次進入相同的建築物，剛才已經取走的寶箱在原地點又出現了。



⬅最開始隨便在任何地方取寶物。



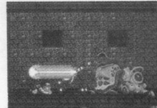
⬆從建築物出來，回到大家在一起的地方後再一次去相同地點。



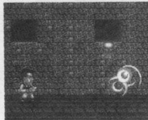
⬅仍舊還有寶箱吧！會不斷增加金錢，這招很管用哦。

第5關的安全地帶

歐沙公館裹的鬼頭目也有安全地帶哦！在左上方的窗戶左端，好像很生氣那樣趴在地板上左右擺動，發射雷射就能打倒頭目。


⬇好像異形II的怪物。在這個地點趴下，向左右移動。


⬆隨後連續發射雷射。


➡命中!!打倒鬼頭目了。

戰國傳奇

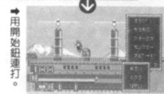
在天空飄游

首先，以普通的速度和楊碰面，說出「ロープを切るぞ」後，按下C鈕。螺旋槳接近時，以開始鈕連打。但是，速度一加快的話，就不能到達天空。此時，哈比會出現，很適合提昇威力。然後用EXIT的魔法出去。

以「はやい(快速)」的速度移動

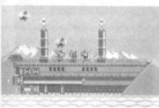


←若楊說這些話的話，則按C鈕。



→用開始鈕連打。

以「ふつう(普通)」的速度移動



↑雖一時像受難者，但因哈比出現，這倒是提升等級的好地方。

怪獸不會消失

在第9個劇情的「邪心の岩」，與頭目決戰得勝。此時如果出現EXP，只要按A或B鈕連打，劇情的過關曲將不會響起，也沒有頭目的話語。結果，雖應該過關的，但迷宮卻出現怪物。

這時即使回到街上，遇上變成街人的怪物，也不必擔心，因爲已經過關了。

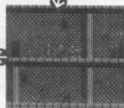


→與劇情9的老鼠頭目對決。

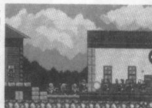


←當此畫面出現時，趕緊輸入指令。

以A或B連打一直到沒有聲音



←還有妖怪在呢！



→即使街人向你說謝謝，但畢竟他們是妖怪變的，心裏難免發毛。

立體空戰

不會被飛彈打到

首先，利用子機將等級提昇到HARD，接著出擊通過歐亞大陸或北美洲。出擊後，即裝上後燃器。

這時，敵人雖從前方攻擊而來，不過只要傾斜自機即可避開敵人，不必還擊。如此，也可免受敵機隨後發射之飛彈的直擊，可是，要小心受損傷哦！

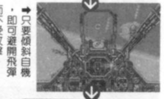


→子機選擇HARD，然後回到開始的畫面。



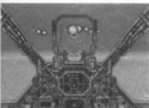
←在地圖畫面，選擇北美洲或歐亞大陸。

出擊後，立刻發動後燃器



→只要傾斜自機，即可避開飛彈而不受攻擊。

敵人攻擊時，使自機傾斜，不攻擊



↑可避開飛彈的攻擊。

超級籃球賽

投籃是決定性關鍵

這個秘技是可使球賽轉敗爲勝的3分投籃。

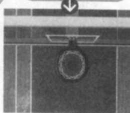
當呈現投籃畫面時，若是正面則依A、B、C順序連打7次；若是側面，則按A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B，如此便能確實地投中了。



→從正面的投籃。

由正對面時

以ABC的順序連打7次



→投下了，好！再次展開閃電攻擊。



←這是側面的投籃。

由旁邊時

按ABC、ABC、ABC、AB



←這下可輕易得勝了。

火爆浪子

展示畫面的相同動作

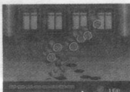
遊戲結束時，等待標題畫面出現後，看看展示畫面的人，竟做出和你相同的動作呢！

⬇首先記得自己的動作。





⬅回到標題畫面，等待展示出現。



⬅展示畫面的人也做相同動作。

踢酒桶可得秘寶

在第3面酒桶連續掉落時，踢第3個酒桶，結果出現硬幣或石頭。



⬅當酒桶掉落時，踢第3個酒桶

⬆出現硬幣，太棒了。

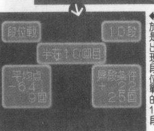
⬅出現石頭，石頭會傷人。

通訊麻將

能挑戰段位戰10段

在過關密碼輸入畫面上輸入「0587551120」，就可以進行段位戰的第10段。對手不愧是個中好手，非常難以取勝，但是，却很値得嘗試一下喔！附帶說明；過關密碼的號碼是太陽電子的服務電話號碼。

➡輸入服務電話的電話號碼。

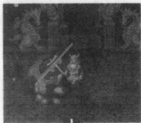


⬅於是出現段位戰的10段

戰斧

戰斧不刺進頭目

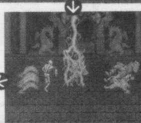
爲各位介紹一招與最終面頭目底斯對戰時的有趣的秘技。首先，無論如何都必須打到最終面，在此與底斯決戰。當底斯倒下去時，趕快使用魔法。一般的情況是戰斧刺進底斯身體就結束，但此時戰斧會飄浮在空中不刺向底斯。雖然魔法的使用時機很難掌握，還是請各位試試看。



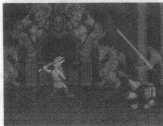
⬅普通一倒下就如此但…



⬅總之打倒頭目！



⬆接著在頭目尚未發出慘叫聲之前飛快的旋展魔法。



⬇於是戰斧就刺不進去。

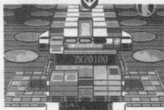
旋 轉 方 塊

25枚方塊的消除法！

發現了全部疊積了25枚方塊後，一起消除的秘技。其作法是如右圖般，既消除方塊又邊退回方塊邊排列。不管任何顏色，只要位置吻合什麼顏色均可。接下來，再將最後的方塊放在左上角，就能一起消除方塊，雖然分數較低，但消失的瞬間實在很爽快。

⬇按圖片排列方塊即可。





⬆好棒!!成功的消除25枚方塊。

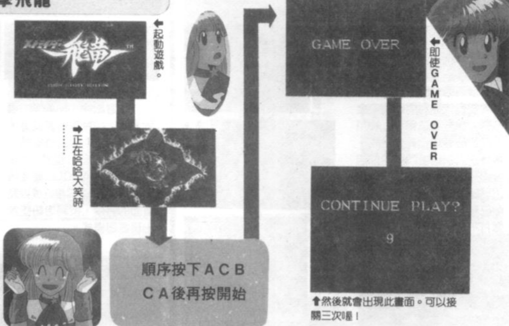


出擊飛龍

3次接關

在這部具有高度動作魅力的遊戲中，有3次接關的特殊技巧。

進行的方法，首先是啓動遊戲。接著，在展示畫面中，趁大頭目大笑之際，順序按ACBCA，再按開始鈕即OK。如此一來，即使GAME OVER，仍可以接關。因此，很快就到結束畫面了。



←起動遊戲。

→正在哈哈大笑時……

←即使GAME OVER

↑然後就會出現此畫面。可以接關三次喔！

機動雙警

發現選擇面了!!

在過關的時候，畫面顯示THE END後，同時按方向鈕左、下和A、B、C鈕，直到音樂開始響起，再按數次開始鈕，就會有選擇面。

→首先，就是要使遊戲過關。

←接著，不要忘記到開始畫面。



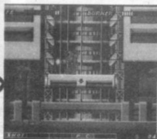
同時按方向鈕左、下和A、B、C鈕，再按數次開始鈕。

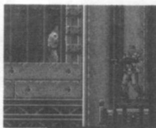
↓選擇喜歡的舞台。

ROUND NO 8

以方向鈕來選擇，按開始鈕。

→突然選擇最後。





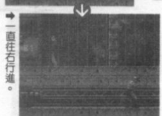
←選擇畫的感動再度展現。

穿壁的嘍囉！

乘坐舞台2移動工具的嘍囉有穿壁的秘技。做法是首先從舞台2的出發地點不要使用移動工具步行到右邊。途中，會遭遇到乘坐移動工具的嘍囉，不要打倒這傢伙，讓他通過。接著，來到右邊的話，進入牢房之中去打倒手持著鐵球的大男子。然後在牢房中使自己從左往右移動。這樣子的話，乘坐移動工具的嘍囉就會穿過牆壁了。



←首先，從移動工具上下來!!



→一直往右行進。



→這個嘍囉絕對不要除掉了。



←進到裡面打倒這傢伙。

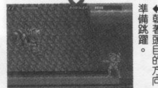
↑然後使自己從左往右移動的話，嘍囉就會穿過牆壁喔。

機動雙警

3面的安全地帶!!

發現第3面的安全地帶。想要有效地利用這個安全地帶，必需把武器ＲＬ和バーニア的等級提昇到最高。接著在與頭目戰鬥前，把自機移動到地圖的右邊，頭目出現時噴出バーニア，並把自己移動到頭目的頭和傾斜彈打不到的地方後以ＲＬ攻擊。如此，就可輕易打倒首領。

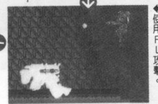
➡跟頭目戰鬥前要往右移動。



⬅朝著頭目的方向準備跳躍。

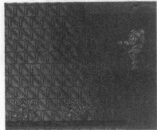


➡就在這位置噴出バーニア，準備攻擊。



⬅使用ＲＬ攻擊。

⬇打倒頭目就可以往下個舞台。



摩納哥賽車

馬歇爾飛起了!!

這個秘技的方法是，先以全部走完爲目標，要安全駕駛。接著，快到達終點的時候，車子快碰到馬歇爾時突然剎車。順利的話，馬歇爾就會邊揮旗舞動，邊飛到遠方去了！



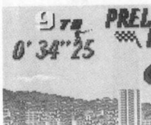
➡巧妙地配合。

⬇邊飛邊揮舞著旗子的馬歇爾。

⬅小心駕駛!!



⬇飛到遙遠的彼方。



西洋封神榜

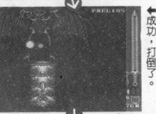
專家的模式

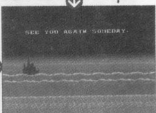
本遊戲除了NOVICE模式和ADVANCED模式外，還另外隱藏1個遊戲模式，這就是EXPERT模式。方法是要使ADVANCED模式過關。然後在END後變成標題畫面的時候，按開始鈕便會出現這個模式。

⬇加油，打倒他。



⬅成功，打倒了。





⬆雖然說「後會有期」……。



⬆可以看到EXPERT模式。

1面頭目的必勝法

不用攻擊就可以打倒1面頭目的秘技。做法是首先到1面頭目的神殿。接著，持續避開頭目的攻擊。頭目的速度變快，當頭目來到畫面下方時機靈地躲開敵人攻擊，趕快移到畫面的最上方。然後，一會兒躲開敵人的攻擊而到達上方的話，頭目就死了。

➡總而言之要到頭目那裡。



⬅敵人來到這裡的話……





⬆就這樣子一直在上方，躲開敵人的砲彈。

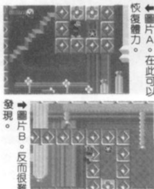


⬅不用攻擊就可以打倒敵人。不過這樣會很花時間的喔。

米老鼠

2－2、3的隱藏房間

在第2關的第2面處，前往如A圖片的地方。同時，第3面在前往如B圖之處。而且還要設法通過紅色的方塊。不過若能破壞掉前面的黃色方塊，就會出現提昇生命值的寶物。



←圖片A。在此可以恢復體力。

→圖片B。反而很難發現。

在1－4發現隱藏房間

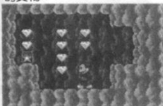
在第1關的第4面中，若掉進第5棵樹木左邊的洞穴，就會出現在右側有敵人的洞窟中，而且通過左側的牆壁，還有鑽石和恢復體力的寶物。

↓即使掉進第5棵樹木前的陷阱也無所謂。





可要通過這裡的牆壁唷！



←有很多鑽石和恢復體力的寶物。哇！真棒！

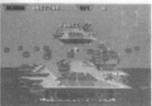
衝破火網II

航空母艦變成2艘

在最終23面F－14××着陸在航空母艦前，連續按開始鈕，航空母艦就變成2艘。

←這裡是暫停。這個時機很難得喔。

連按開始鈕



←連續按開始鈕數次的話，航空母艦就會變成2艘。解除掉暫停的話，就會回復原來的畫面。

戰斧

魔法穿過身體

選擇アックスバトラー的初學階段開始。接著，來到跟頭目對決的地方。首先，使用魔法打倒2隻史傑魯通；其次是使用身體碰撞，追趕頭目到旁邊。自己則往反方向逃走，跟頭目保持距離。當頭目拿出光球的時候，就朝著光球去以身體碰撞，光球就會穿過阿克斯的身體。而且，不會受到損傷。雖然活用性不大……。



←以アックスバトラー的初學階段開始。



←首先打倒史傑魯通。



↑身體與頭目平行，光球撞到身體碰撞的話，就會進入到體內。這樣子就成功了。



←光球雖然穿過了身體，不過却全然毫無損傷。

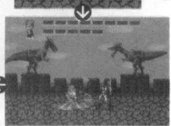
奇里亞斯的斧頭回轉技

發現奇里亞斯＝沙達貝特的有趣秘技。在敵人的前面，以斧頭攻擊時，如右邊照片一樣在敵人跟克里亞斯之間要稍微分開，揮動斧頭突然斧頭就會一直地回轉。一直要到敵人死掉時後才會停止。很實用的。

→玩家選擇奇里亞斯，開始。



←保持跟敵人間距離很難，要看清楚。



↓對手死了才會停止喔。



↑哇噻!!這就是克里亞斯＝沙達貝特的斧頭回轉技。

夢幻之星III

萊亞有2樣東西

我們原以爲在這個遊戲中只能拿到一個秘寶，而現在有辦法可以拿到2個。而這秘寶是耳環。在雷伊之章的故事終結之前，這秘寶是由美加西蓮所擁有。然後再進到下一代去之後，西雷等人持有這個秘寶。當然這是和萊亞所擁有的秘寶相同，所以說有2個耳環。

在過關之前，將耳環交給美加西蓮



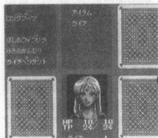
⬆將耳環送給美加西蓮。


⬇和你喜歡的女孩結婚，然後進入下個世代的劇情中。


⬅第3代的故事開始。



⬆從開始就有耳環。



⬅這是第2個。

戰斧

魔法的形式在改變喔！

首先用初學者部份來開始玩遊戲，魔法達到最高，到首領的所在地去。打倒史克爾頓之後，將首領逼到最邊邊之處。再讓他逃到另一邊。然後首領會掏出會光閃閃的球，同時使用魔法之後光閃閃的球會變成瑪賽克玻璃。這是時機比較難控制的秘技。

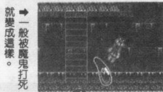

➡出現光閃閃的球，用魔法攻擊。

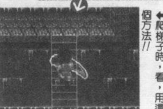

⬅碰到限時的話，就這樣地光閃閃的球會變成瑪賽克玻璃。

魔鬼剋星

爬梯子時無敵!?

在魔鬼剋星中發現了呈無敵狀態的技巧了。方法是爬上梯子的時候。只是在爬梯子的時候，好像靈魂附身一般地，無論怎樣都不會受傷的無敵狀態。這是在威力變無時或危險時的一項有效的救命丹。


➡一般被魔鬼打死就變成這樣。


⬅爬梯子時，看，用這個方法!!

在第6面發現1UP!!

意外！在魔法剋星中發現了1UP。比想像中的難，且非常難突破的第6關迷宮。在迷宮中就像來到右邊照片的地方停下來。然後沿左邊的小路牆壁走下去，數發子彈擊過來。然後出現會1UP。有了這，對遊戲的進行大有助益呢！而第6盤就這麼輕輕鬆鬆地過關了。


⬅在第6盤的迷宮中來到這個地方。


➡沿著這條小路走，會擊過來數發子彈……。


⬅出現了。1UP。有用好的東西。

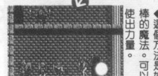
戰國傳奇

最後魔法的作法

對於戰國傳奇來說，其特徵莫過於魔法的使用了。雖是由7個星所架構出來的，但其中最後的魔法恐龍，玩者的組合方法終於有眉目了。組合的方法如下：輸入「土→太→太→太→水→木→水」之後，即是最終魔法。


➡不要弄錯魔法的組合方法，小心輸入……。

土→太→太→太
→水→木→水


⬅這個方法是好棒的魔法。可以使出力量。

蝙蝠俠

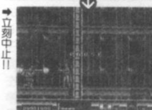
即防禦的構造

玩法是如果敵人拿著槍攻擊過來的話，立刻按開始鈕來終止。然後接著按B鈕就可以解除中止。下來是使出防禦。雖然有點麻煩，但這個技巧在遊戲的終盤時是很有用的。

⬇天啊！敵人射擊出飛彈來了。



➡立刻中止!!



⬅沒關係吧!?



⬇使用這招，就可以安全前進了。



發現了殘機的增值法!!

現在要介紹在第3關時，可將殘機數增加至最高的九架機的技巧。開始之後，在剛開始的縱捲軸畫面時，因為有1UP，所以首先將其1UP拿走，登上上面。爬上第3個工作台時會看見右側操有一個踏台似的東西，一次就飛過那裡。然後再回到1UP的地方。於是1UP又出現了。取下1UP，再登上上面。以下如此反覆使作即OK啦！

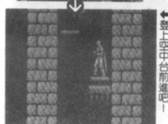
➡首先來到此地之後，會發現1UP。



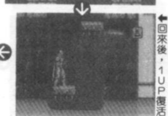
⬅跳起來拿取吧！



⬅登上空中台前進吧！



⬅回來後，1UP復活。





⬆可使殘機增加至9個喔！輕輕鬆鬆地過關。

增加99個蝙蝠南克!!

接下來介紹這個技巧也是在第3關玩出來的，所以將「蝙蝠南克」增加到99個之多。方法是在登上第2個縱捲軸的時後，在左上方有「蝙蝠南克」，所以要將之取下。之後，從縱捲軸最上面的空中台下降，等待往返。然後再登上上面，之後，「蝙蝠南克」復活了。取了這些再回到空中台。如此來回的操作，可容易地增加「蝙蝠南克」。要配合「殘機增殖技」來使用。

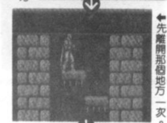
⬅這個地方有蝙蝠南克喔！



➡這也是用跳起來的方式拿取。



⬅先離開那個地方一次。





⬆回來後，又有蝙蝠南克。

⬇不論玩幾次，蝙蝠南克始終最多至99個。這真是個太棒的技巧。



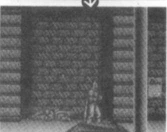
必殺技！後旋踢!!

找找到蝙蝠俠的新的攻擊方法了!!那麼該取名叫「跳後旋踢」吧!!

方法是當敵漸漸接近過來的話，跳起來後使敵人的頭像倒栽葱式地著地。如此就能使敵人挫傷。

⬇這是蝙蝠俠的必殺技，後踢！這也可用來攻擊。





⬆這是一擊必殺的必勝技。用用看！

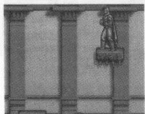


⬅不過，膝踢也是有效的技巧。

蝙　蝠　俠

蝙蝠俠
連續殺人!!

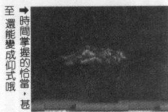
前往右圖的地點，搭乘到岩石上，向右斜方跳躍，蝙蝠俠就會不斷死掉，是不是相當有趣呢？



⬅搭乘上第3個空中台



⬆只要跳躍，蝙蝠俠就逐次的死掉。



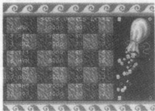
➡時間掌握的恰當，甚至還能變成仰式哦

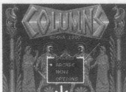
魔法寶石

發現了
好多分數!!

首先從標題畫面上選擇你所要玩的形式，然後按B鈕，就變成展示畫面。接下來同時按A、B、C鈕之後，雖然你什麼也沒做，但卻能發現到高分袋。

⬇很容易就可發現高分袋喔！





➡在選擇畫面中，輸入指令。

按B鈕



⬅出現展示畫面則繼續。

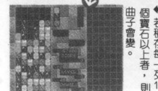
同時按
ABC鈕

音樂突然
改變了喔！

和俄羅斯方塊幾乎相同的東西，但是魔法寶石的遊戲裏面若直式的積存10個以上的寶石的話，BGM會突然改變呢！這是不好的預兆嗎？



➡依然安全地輕易過關。BGM音樂依然流暢。



⬅若積存每一列10個寶石以上者，則曲子會變。

火爆浪子

火爆浪子
動彈不得！

由剛開始玩的畫面講起。最初是標題畫面然後進到蛇毒・東尼將瑪麗亞抓走的場面，當瑪麗亞叫著「HELP　ME」時，火爆浪子腳上穿著溜冰鞋追趕的畫面。在這個時候，要連續按左右方向鈕之後，雖然會不停地說，但不知爲什麼脚却是動彈不得。難道是火爆浪子對瑪麗亞的愛冷却了嗎？嗯



⬅遊戲的最開頭。



⬅瑪麗亞被抓走。



➡如果出現此畫面，則連續按方向鈕。

連續按方向鈕的左或右的話………………

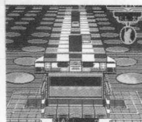
⬇火爆浪子的脚不能動了。



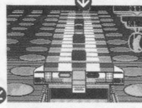
旋轉方塊

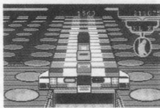
永久
得點數！

通道如果出現了10個磁磚，之後就不會再有磁磚出現了！因此，若是死命地將磁磚帶回的話，就可以得到點數了！這個方法相當好用，試試看吧！



⬅磁磚排成一列。





⬆如此一來，便會一直增加點數。

⬅雖然得分的感覺很好，但也該換點新鮮的事做做吧！

星際警長

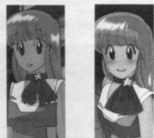
發現回合選擇！

可作回合選擇。

將第4回的展示畫面（2－4）看完。而當回到標題畫面的時候，一方面同時按下方向鈕之左鈕、A、C鈕，一方面又按下開始鈕。如此一來，便可回到回合選擇畫面，而你也就可以依自己的喜好，選擇由自己喜歡的地方開始玩。有了這個秘技，玩起來，當然也就更有勁了！不過，沒辦法選擇加分舞台喔！

⬇等至2－4的展示畫面出現。







⬅回到標題畫面後，輸入指令。

一面同時按下方向鈕的左鈕、A、C鈕，一面按下開始鈕。





⬅可以選擇自己喜歡的舞台。



⬆既然可以自由選擇回合，何不一口氣衝到最終畫面試試！

四天明王

呈現無敵狀狀態喔！

首先選出阿亞美和小太郎，二個人一起展開這款遊戲。而當其中一人命在旦夕時，另外一個玩家就按下開始鈕，如此一來，雖然生命指數變0，但卻呈現不死的無敵狀態。若是由復活的角色再反覆1次這個過程，則2個人都將成爲無敵。但是，若掉入洞穴之後，取得恢復秘寶的話，就喪失這種效果了！

2個人一起玩



⬅在這一瞬間按開始鈕。

當命在旦夕、屈膝時，另一玩家立刻按下開始鈕



➡阿亞美呈現無敵狀態！

由另1個玩家反覆同樣的動作……



⬅這一來，2人都變成無敵了。



⬆哈哈！不管怎樣都死不了了！

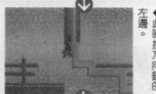
穿越牆壁

在劇情8中穿牆而過，便可發現通往首領房間的必勝道場了。此畫面中，在通往2樓的樓梯旁有柱子擋著。走到柱子下面，按住方向鈕右，向右方跳躍。接著，立刻緊連按方向鈕左。於是，角色就能穿牆而過。照這種狀態向右邊移動，就可以到達首領的房間了。因此，不須大老遠的繞一圈，眞是太幸運了。

⬇由此向柱子跳去。

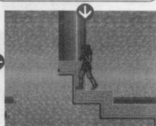


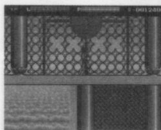
按方向鈕的右邊跳躍！



⬅此時按方向鈕的左邊。

接著再按方向鈕的左邊！



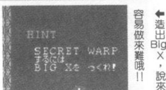


⬆向右移動的話就到首領房間。
➡很好，成功地穿牆而過了。

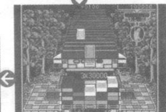
旋轉方塊

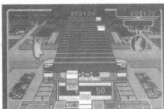
秘密跳關

第6面中出現「BIG X をつく水」的提示。只要依照指示就能跳關到第51面了。



←造出Big X，說來容易做來難哦!!



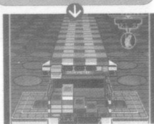


↑成功了!!完成Big X。
←一舉跳關到51面。

發現內面的旋轉方塊

發現這款遊戲的內面，解開內面的方法是在出現標題畫面時，按方向鈕左上方和A、B、C鈕，如此按著不動，再按開如鈕。於是，便能進入內面旋轉方塊中。內面的難度很高，從一開始，瓷磚就已經堆積到上面了。所以，很難過關。祇好碰運氣試試看了！

按方向鈕左上方和A、B、C鈕，如此按著不動，再按開始鈕



↑內面中，連第1面都是超難度。

昆蟲世界

?秘寶的效果

秘級中未登録的?記號秘寶，在失誤時可以保命。祇能用1次。

↓找到?記號秘寶





→哇！被擊中了。完蛋了!!



→嗯！還好。

昆蟲世界

昔日英雄的首級

遊戲的第5回合中，第4畫面的一開始是死屍山。仔細看這座山，到處都是電動人物的首級。

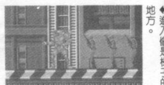


↑電動版人物的首級……。眞是凄慘的畫面。合掌。

機動雙警

只有此時無敵!!

進入第5面最初畫面中的樓梯。然後，向左右移動方向鈕，便會逐漸向下走。落下去以後，無論遭到任何變卦，都呈無敵狀態。但是，再登上前面的紅色區域就會受傷，而且無法搭乘電梯，可稱爲半無敵狀態。



←進入像是梯子的地方。

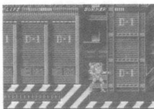
向左右移動方向鈕



→於是，逐漸向下走去。



←到了最下面，就會呈無敵狀態。

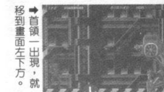


↑但是不但無法搭乘電梯，而且若是登上紅色區域將會受傷。

5面首領的安全地帶

找到一個在與5面首領對決時，可以保護自己絕對不死的安全地帶。那就是畫面的左下方。站在那裡不動的話，不但首領無法撞擊你，誘導飛彈也無法飛近。接著，我方在此處連射，便可一舉殲滅對方。





→首領一出現，就移到畫面左下方。



←躲在此處便可確保安全了。

機動雙警

沒有體力却仍然活著!!

使沒有體力還能存活著的秘技。首先，當體力的殘餘數是1的狀態時，在受到敵人攻擊前，先使用火焰。此時體力雖變成0，但仍活著。可是要一受損傷就會死掉。



←體力的殘數是1。敵人正從後方攻來囉。

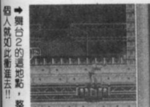


➡在死掉之前使用火焰!!



←沒有體力却仍然活著!

⬇但是，僅一擊的損傷都會喪命



衝進牆壁!!

由舞台2右側的上方，跳躍下來後會有落脚點。所以在此處按著方向鈕的右方做跳躍降落時，在中途會整個人撞進牆内。但是，如果再按方向鈕的左方，一定能安全逃脫，繼續遊戲，因此儘可放心大胆嚐試。

➡舞台2的這地點，整個人就如此衝進去!!

←於是，我方角色就跑進牆壁裏去了。

陷入地面!!

舞台4一開始是會從水管中流出汚泥的柱子處，接下來使用火箭砲射擊這地方，然後迅速跑到前面等著，於是汚泥就不斷的從水管中流出來。只要汚泥流出，ESWAT就會陷流入地面哦。

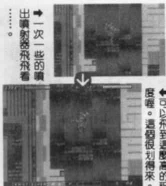


←射擊舞台最開始的汚泥柱子。

⬆陷入泥濘之中。

飛到比以往還高

巧妙地運用ESWAT的噴射器，就能飛得更高。方法非常簡單，在空中使用噴射器時，不要一次用光，而是一點一點的放出，如此一來就能飛到比以往還高的地方。



➡一次一些的噴出噴射器飛飛看……。

←可以飛到這麼高的程度喔。這個很划得來。

大旋風

觀賞不同的展示畫面

大旋風的展示畫面改變囉！首先在OPTION畫面中輸入下列各資料，再回到開始畫面裏觀賞展示畫面，就可以流覽不同的展示畫面。



➡在開始畫面上做OPTION。

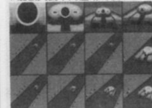
變成OPTION模式



➡輸入下列所寫的資料。

レベル➡HARD
プレイヤー➡1
サウントラスト➡26
RAPID➡OFF

⬇能觀賞到不同往常的展示畫面



戰斧

接關的增加法

發現了使「戰斧」接關次數增加的秘技喔！作法是變成電動模式，叫出角色選擇畫面，在這上面同時按著方向鈕的左下方與A、C鈕之後，啓動遊戲。普通只有3次接關，却一口氣增加到9次。如何，這招夠帥了吧！



←在角色選擇畫面中輸入指令。

同時按方向鈕的左下方與A、C鈕

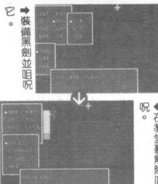


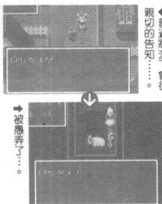
←接關是9次。

石 中 劍

用咀呪之劍增加攻擊力

裝備遊戲進行途中，可得到的咀呪之劍；再解除詛呪。如此一再反複操作，突然的攻擊力會激增。


➡裝備黑劍並咀呪它。


⬅在教堂裏解除咀呪。

如此，反覆幾次之後就……。

➡於是攻擊力增強10倍

被床舖戲弄了

平常，在沒有人的場所裏對話則會回答「沒有人哦!!」，但最初與夏特里安對話時，如果朝向床舖說話，則會作出與平常不同的騙人回答，「沒有人哦!!」。稍微有點令人生氣的秘技。

⬅普通狀況下會很親切的告知……。

➡被愚弄了……。

夢 幻 之 星 Ⅲ

没有秘寶却出現效果

使用角色所持有的秘寶，則可使用魔法的秘寶就會變成在最後才交付到其他角色的手上。得到秘寶的角色在戰鬪中一使用秘寶，就會出現最後所交付出的秘寶之魔法效果。

⬇最後會交給你有效的秘寶。


⬆秘寶已經没內容却還……。

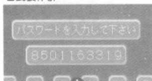

➡秘寶的效果一定會出現。

通 訊 麻 將

各式的過關密碼

發現了這個遊戲裏只有製作人員或成爲名人時才能觀看之畫面的過關密碼。其方法就是分別輸入下面圖片中的2個過關密碼就OK！一個畫面是介紹製作群，而另一個是成爲名人之後，最後會有「名人」字樣伴隨著美麗的仙女一起出現的興奮畫面。如此一來，無須特別分出勝負，只要你喜歡，隨時都可以看個夠。

⬇輸入下列的過關密碼，就可以看到製作群。





⬆這是製作群。有許多很有趣的名字喔！

⬇輸入這個過關密碼，突然名人的稱號就變成你啦！





⬆這是名人才能觀賞得到的女畫面。眞是三生有幸。

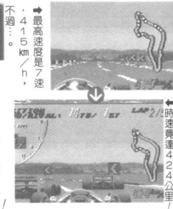
摩納哥賽車

超過最高時速!!

這是一種超越車子本身最高速度的方法。

方法如下：當你的車子以其最高速度415 km／h行駛時，設法緊追在同速度的敵車後面，然後逐漸加速。如此一來，你將會發現車速竟可超越415 km／h，而達到一種前所未有的駕駛快感！

➡最高速度是7速・415km／h，不過……。


⬅時速竟達424公里！



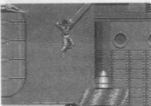
出擊飛龍

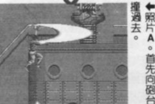
三位中國小姐的安全地帶

舞台2後半出現的首領轟天改丸與中國小姐3人交戰時的安全地帶。

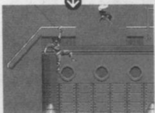
首先，從轟天改丸的翹翹板飛到照片A的位置，然後破壞砲台。如此稍微向右移動，再回來時，3位中國小姐就來了。祇要揮動武器可以打敗它們了。

⬇由此跳下抓住板子。



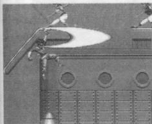


⬅照片A。首先向砲台撞過去。



⬆稍微向右移動就來了3個人

⬇在此處揮擊飛鏢即OK



烟囪上的秘寶

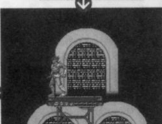
打倒中首領斯特羅巴亞後，向斜面途中的照片B前進。然後，往上面的烟囪爬去。到了最上面，揮動武器的左側，龍就出來了。但是，到了這裡，即使向左邊跳躍也無法取得龍。因此，從烟囪上落下來，從右邊的斜面爬到鐵製的高樓上。從高樓最上面向左邊跳躍，就可以取得剛才出現的龍了。



⬅照片B。這隻烟囪登入高空。



➡在此處揮動武器就出現龍。



⬆攀上左側鐵造的高樓，向左邊大跳躍



⬅然後就可以取得秘寶了。

藏在水邊的秘寶

打敗各舞台的首領，在舞台過關後，趁畫面切換前試試跳躍或滑行。與過關得分畫面可得的分數相同。



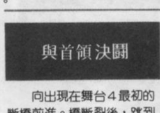
⬅爬上這座斷裂的橋。



⬆從橋上落下以後，攀在壁上繼續下降。

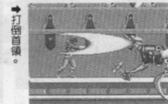


➡照片C。在此處揮擊。



與首領決鬥

向出現在舞台4最初的斷橋前進。橋斷裂後，跳到右壁降落下去。然後在照片C的左邊揮動飛鏢，龍就出現了。



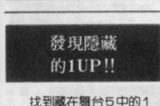
➡打倒首領。



⬆打敗首領就可以隨心所欲了。

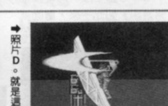


⬅到下一個畫面時也是同一個首領。



發現隱藏的1UP!!

找到藏在舞台5中的1UP。地點是在舞台最初出現彈兵時，上方的天線裡。如果在照片D的位置上，在天線內側揮動武器，就出現1UP。與大頭目對決前出現貴重的1UP，眞是太棒了！不過此處的敵人將發動激烈的攻擊，須謹慎行事。



➡照片D。就是這裡。



⬆天線裡出現1UP

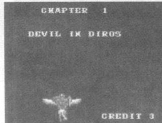
西洋封神榜

CREDIT 變成9!!

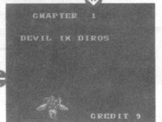
使遊戲中的CREDIT增加為9次的秘技。

遊戲開始後，立刻按下C、A、B、A、C、A、B、A鈕。不久後，CREDIT就會自動增加。如果各位玩家一直沒有辦法救出阿媞蜜斯的話，就試試這個秘技吧！

⬇遊戲開始後立即輸入指令。



依序輸入：
C、A、B、A
C、A、B、A



⬅如此一來就會增加為9。



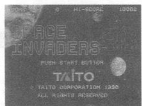
⬆嘿嘿！終於可以玩到最後了！

太空大作戰90

出現 回合選擇!!

發現回合選擇的畫面。

首先，在標題畫面時按下A、C鈕不放，然後按下開始鈕。如此一來，畫面就會變成一片烏黑。然後，放開A、C鈕，依序按下B、A、C鈕，則回合選擇畫面就會出現。可以選擇17面之多喔！



⬅在標題畫面下輸入指令。

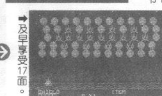
按下A、C鈕不動
然後按下開始鈕

⬅此時，很快的輸入左邊的指令。

依序按下B、A、C



➡回合選擇可使你享受到17面之多！



➡及早享受17面。

未來橄欖球

突然出現 結束畫面!!

使結束畫面突然出現的秘技。

首先，在密碼畫面上輸入「CGBB B8FB BB2V」。於是就會出現在決勝戰勝利後的競賽表。然後選手由地面前往宇宙的結束畫面也就開始了！結束畫面相當美，也相當令人感動喔！

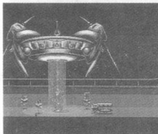
輸入密碼：
CGBB B8FB
BB2V



⬅看誰是優勝！



⬅冠軍獎杯使人燃起了奪標的慾望。





⬆結束畫面眞是太美了！ 哇～載送選手的宇宙船已經來了！

➡隨著參賽球員的離去，整個橄欖球場也顯得空空盪盪的，讓人總得有點淒涼……

外星戰將

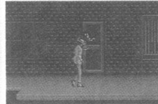
咦？巴普魯斯 為何不來!?

遊戲中，當你把所有的小孩都救出來後，就蹲下來吧！雖然在你蹲下的時候，巴普魯斯並不會來，但是，只要你一站起來，則畫面會變暗，而巴普魯斯也就出現了！

⬇如果能在各面中，找出全部的小孩的話……。







⬆蹲在原地的話，不管等到何時，巴普魯斯都不會出現。

⬅當麥可一站起來，巴普魯斯終於出現了。

星際警長

自機變成10架！

在標題畫面輸入右下的指令的話，就可使自機一開始就變爲10架。

如此一來，即使你對射擊遊戲很不在行，也可因而輕鬆過關喔！

⬇標題畫面時，輸入下表的指令。輸入時要小心，不要按錯了。



依序按下B、A、B、A、A、C、A、A鈕。然後再按開始鈕。



➡自機變成10。眞是太棒了！

昆蟲世界

無限接關!!

使按關增加的秘技。當GAME OVER的時候，在照片A的畫面中，一面按方向鈕的左上，一面連按C鈕。如此一來，就可一次增加二個接關，最高可增至8個。此秘技沒有次數限制。

⬇照片A。GAME OVER時，可輸入指令，以便繼續玩。



一面按下方向鈕的左上，一面連按C鈕。



➡不管重複玩幾次都沒有影響。

V型戰鬪

超越V型戰鬪！

可以長時間使用V型戰鬪的秘技。

在選擇畫面中，設定V型戰鬪。而當回到原來的畫面時，就將展示畫面看完。若回到標題畫面，則遊戲開始。接下來，若是應當設定的V型戰鬪儲存的話，則表示你成功了！

按數秒的C鈕後再離開的話，V型戰鬪就可以比平常使用更長的時間了！有的時候，甚至還可以在一個舞台中，一直使用呢！

⬇設定V型戰鬪。



看完展示畫面

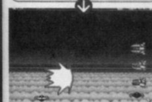


➡哇噻！這個女孩子眞正點。



⬅若回到標題畫面，則遊戲開始。

按下開始鈕



⬆如果應當設定的V型戰鬪，成了儲存狀態，那你就成功了！

⬇使用時間延長了！



西洋封神榜

角色消失只剩下馬！

使角色消失，變成只剩下馬的秘技。

和舞台的首領作戰時，打倒首領的同時，自己也死去。如此一來，過關展示畫面中，角色就會消失，也就是只剩下一隻馬站在那裡而已。



➡打倒首領的同時，若自己也死去…

⬅過關展示畫面中，只剩下馬了。

四天明王

即使掉下去也沒關係！

這款遊戲的洞穴非常多。兩人玩時，如果有一個人掉入洞穴，此時，若另一人連續按兩次開始鈕，即可逃出。

⬇兩人一起玩時，如果有一個人掉入洞穴，則另一人……。



若有一人掉入洞穴，則另一人按兩次開始鈕。



➡掉落洞穴的角色，出現在上面。

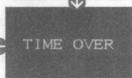
出擊飛龍

索羅現形

在第2面中打倒索羅後，不落到谷中就Time Over。接著從貢多拉的位置開始，爬到船上，遭到索羅襲擊也不管它，繼續前進。索羅將在後面窮追不捨。


⬅必須打倒索羅。

打倒索羅後，不落入谷底，但已TIME OVER。



⬅以Time Over重新開始。


➡從貢多拉開始，再一次對決。


⬆到了這裡不管索羅的攻擊，全力前進……。


⬆索羅襲擊飛龍。

在第2面高速移動

打倒第2面的美卡後，攀上右方縱穴，前進到照片A的位置。再向右跳，攀上石壁。朝石壁左側爬出去時，按方向鈕，以高速向上方移動，到下一段爲止。

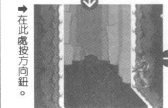
打倒美卡PONG

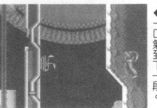

➡照片A。由此跳到右壁上。

跳到右壁上。


⬅爬到右壁上。

面向左側，按下方向鈕的上鈕。


➡在此處按方向鈕。

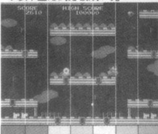

⬅一口氣到下一段。

虹島

找到寶石出現法則

發現7色寶石出現位置的法則。如右方照片將畫面分成7塊，每一塊分別出現下表的彩色寶石。

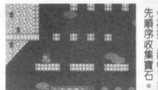
⬇以下圖方式分割成7塊。



紅	橙	黃	綠	水色	藍	紫

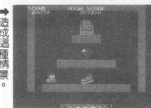
得到隱形門內的秘寶

在舞台1中，從紅到紫順序收集所有的小鑽石，然後到首領的房間去。打敗首領後，進入出現在畫面中的銀門，可取得大鑽石、及使腳程變快的黃金鞋。若無7色小鑽石，就出現水果。


⬅在第1面中，首先順序收集寶石。


➡與首領對決。打敗這傢伙後……。


⬆畫面上出現銀門。



➡造成這種情景。

出擊飛龍

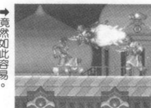
踩踏攻擊!!

飛龍已有新的攻擊技。只要踩碎不堪一擊的敵人頭部，就獲勝了。

⬇對準敵人的頭部跳過去，踩碎它……。



將不堪一擊的敵人頭部踩碎後……。


➡竟然如此容易。

格鬪宮殿

可以更換自己的角色！

在「格鬪宮殿」中，有選擇自己喜歡角色的指令。

在開始畫面中，輸入你喜歡角色的指令，然後再按下開始鈕。如此一來，你便可以以自己喜歡的角色來玩了！而隨著遊戲的過關、進展，也會教你MONDU喔！

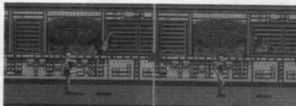


➡由下表中，選出喜歡的角色。





輸入指令後按開始鈕		兩個指令中間無標點時表示同時按（例如BC）	
EDWINA	左、BC、C	SHEBA	BC、B、B
GUANO	上、右、AB	WEEZIL	下、右、上
BONAPART	A、上、C	SKINNY	右、下、右
ROBOCHIC	右、上、下	BRANIAC	右、右、C
STUMP	AC、右、C	BUFF	左、C、B
RAMSES	右、左、A	EL TORO	BC、A、上
WEBRA	AC、上、右	SPIDRA	A、下、B
MC FIRE	下、C、右	MONDU	AB、下、左

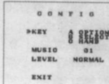




ＦＺ戰記

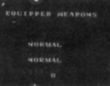
操作展示畫面

首先，展開遊戲，選擇CONFIG。再將KEY設定爲A OPTION、B SELECT、C HAND。然後再到EXIT重新設定。接著等待舞台5的展示畫面開始。在舞台5的展示中，從選擇畫面回到戰鬪畫面，不但可以自己操作，還可以接關。



⬅如此設定KEY。

EXIT後重新設定



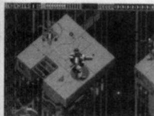
➡等待轉換成第5面的展示畫面。

第5面展示畫面開始前都看得見。



⬅進入武器選擇畫面後，如果還原的話……。

⬇這正是第5面的展示畫面。附有許多武器，持久又有趣。



鮫！　鮫！　鮫！

發現2UP秘寶

這部超難度遊戲中，有2UP秘寶。

首先，將自己的武器威力提高至最高階段。再取得3個提昇威力的秘寶，將提高威力的等級計量器裝滿。然後，破壞塞內拉魯波特，或約內馬魯後，就出現2UP秘寶。如此一來就能獲得很大的幫助。但是很難將武器力量提到最高。



⬅首先將武器提昇到最強階段。

將力量提高到最強並取得3個秘寶。



➡再取3個秘密寶物。

破壞塞內拉魯波特或約內馬魯後……。



⬅所以，如果破壞這些東西的話……。



⬆出現2UP。對於遊戲有極大的幫助。

日本通訊網路熱情推出的原創作品相繼發售

日本通訊網路

日本通訊網路發表過許多有名的個人電腦作品，肇始於 PC-Engine 的 CD-ROM² ，以擴張範圍廣闊的消費事業為宗旨。現在又以“M.D.”為新的挑戰目標！

——投入 M. D. 陣容的原因是什麼？

日本通訊網路（以下簡稱日）

為了使公司不斷成長，所以開發個人電腦以外的軟體，是有必要的。因此，我們首先開發本身最感興趣的 PC-Engine 的 CD-ROM² ，繼而著手開發在美國相當暢銷的 M. D.。

——關於硬體規格你有什麼感想？

日 在開發工作方面，並沒有任何不滿之處。但當實際著手開發之後，却感到 M. D. 是相當具有射擊遊戲風格之規格的硬體。不過，為了製作一種能為玩家喜愛的遊戲，我們不得不考慮增加其附加價值，並且，也必須將觸角延伸至 RPG 或模擬遊戲等等不同的種類。

——那至於週邊機器呢？

日 就軟體廠商而言，到目前為止以活用個人電腦的專門技術所使用的磁碟機，做起來也許較容易。但就今後的趨勢看來，媒介主要發展方向，如果說是由卡匣發展到軟式磁碟機上，倒不如是發展到 CD-ROM 上，才是主要的媒體。就硬體廠商來說，也一定會把重心放在 CD-ROM 才對！而本公司也很有興趣，因此，我們也正在積極的研擬對策。

—— MODEM（通訊機組）方面呢？

日 現在就加入尚嫌太早了點，應該展先觀察一陣子再做決定吧！

——那使用者層次是設在那一段階層呢？

日 目前，我們是以高中生左右的玩家們為軟體開發的目標。以後，與任天堂相比，支持者搞不好會更多呢！這也是難度高的射擊遊戲和動作遊戲較多的原因之一。而且，這也可以說是 M.D. 特有的風格哩……。不過，由於玩家的年齡層不斷的延伸，所以，相對軟體的開發工作也就成為我們的一大課題。

—— M. D. 和個人電腦的使用者層，有共通之處嗎？

日 把 M. D. 與個人電腦和任天堂的使用者比較之下，個人電腦的玩家層和 M. D. 的玩家層，對硬體的關心程度都比較高，這點也是 X68000 使用者的相近之處吧！

——第 1 款是動作遊戲的「ROAD BUTERS」（衝鋒鏢客），選擇它的理由何在？

日 就開發方面來說，有 2 個可行的方案。其一是製作足以掩飾硬體缺點的軟體；其二則是突顯優點的部份。本公司選擇了後者，是要向 M. D. 各式各樣的遊戲種類挑戰。而且，反正就是非推出不可，所以我們就以目前還沒有的類型為優先，才決定選擇了這款遊戲。

——其它廠商所發行的作品，有很多都是移植過來的，但「ROAD BUPTERS」是原創版的遊戲？

日 從一開始，我們就決定 M. D. 要用原創版的，即使是移植的遊戲，我們也規定務必要儘量接近原創的風格。因此，對本公司而言自由創作的原創版作品比較好！

——第 2 款的射擊遊戲「GAI-ARES」（空魂）也是原創作品嗎？

日 嗯！是的。很久以前，我們就以原創版做為主要方針，但是，在這以後，本公司打算發揮技術力蓄積的某一部份，去開發 RPG 及射擊遊戲。

（編者按：事實上日本通訊網路在台發售的第一款作品，應是「空魂」。前述的「



取締役副社長
福島雄二先生

日本通訊網路社史



1983 日本通訊網路成立
1985 該公司開發軟體第一款作品「AMERICAN TRUCK」發售。
1986 高爾夫球遊戲「アルバトロス」「アルバトロス擴張コース」發售。「夢幻戰士」「最終戰區」發售。
1987 「女神轉生」「職業棒球 FAN」「神羅萬



象」發售。任天堂版「夢幻戰士」發售。

1988 KING RECORD 發售遊戲音樂集。以製作 PC-Engine CD-ROM² 爲目的的新日本雷射軟體成立。

1989 X68000 版「死亡入侵」發售。新日本雷射軟體發售 PC-Engine CD-ROM² 版的「夢幻戰士Ⅱ」「武裝勇士」。PC-98 版「死亡入侵」「XZR」「XZR Ⅱ」發售。

1990 PC-Engine CD-ROM² 版的「戰斧」「最終戰區Ⅱ」、「死亡入侵」、「冒險少年」及「西村知美迷宮傳說」等遊戲軟體發售。



開發部部長
福島孝先生

消息！）

——那有關 GAME GEAR 這方面怎樣呢？

日　雖然已加入其他廠商的行列了，但尚在企劃階段。要發售的話，我想也得等上一段時間吧！

——有關超級任天堂呢？

日　不論是那裡的廠商，對於超級任天堂都會很有興趣，本公司身爲遊戲軟體廠商，當然也不例外，打算開發軟體。不過，近來有好多機種的硬體紛紛出籠，顯得有點淩亂，所以，我們計劃邊擴大範圍來開發 M. D.、PC-Engine 和個人電腦等等，再思考對應的策略。

——日本通訊網路對遊戲製作的政策是什麼？

日　開發陣營的環境已經相當完備了，因此，我們將全面推出，以工作人員所擬定的印象，並創作玩家們喜愛的遊戲。其次下一款遊戲，我們將創作開發出一部值得玩家期待的作品，當然我們也會嚴守發售日期，如期推出。

——請對 M. D. 玩家們說幾句話好嗎？

日　總之，本公司一定會開發出滿足玩家們喜好的作品，敬請大家多多支持並期待。

衝鋒鏢客」原預定 11 月發售，（報導 46、51 期都曾介紹過）不知何故旣未在台發售，日本方面也無此卡

不斷推出個人電腦遊戲轟動鉅作的實力派廠商——GAME ARTS

GAME ARTS

從「自我中心派」系列的麻將遊戲，到「シルフィード」等的 3D 射擊遊戲，展現了獨特而專業的高度技巧—GAME ARTS已逐漸跨足M.D. 了！其在個人電腦遊戲方面所培育出的技術能力，實在值得喝采！

——首先，請談談貴公司是在何種機緣下加入 M.D.？而決定加入是在什麼時候？

GAME ARTS（以下簡稱 G）

　隨著出貨台數的增加、及加入第三軟體廠商後工作陣容的充實、市場也漸趨穩定了，我們才決定加入 M.D.。而正式決定加入則是在今年的 2 月。我們也曾經考慮過其它的遊戲主機，還做過各種研究，但就未來性及軟體開發的容易度來考量的話，M.D. 仍是其中最好的選擇。不但 CPU 是 68000，製作容易，而且，程式設計師的負擔也較少。



取締役第 2 開發部部長
宮路　武先生

——實際開發之後，感覺如何呢？

GAME ARTS 社史

1985 GAME ARTS 株式會社成立，開始開發以個人電腦遊戲爲主的軟體。發表「テクザー」(變形機器人動作遊戲)發表「キュービーパニック」(動作猜謎遊戲)

1986 發表「シルフィード」(3D 射擊遊戲)

1987 發表「ぎゆわんぶらあ自己中心派」(自我中心派)。發表「ゼリアード」(動作 RPG)

1988 發表「ソリテアロイヤル」在美國發表「テクザー」

1989 發表「ファイアーホーク」(テグザー 續集)發表「雀皇登龍門」(日本職業麻將聯盟認可軟體)

1990 發表「ハラキリ」(戰國模擬遊戰)宣佈加入 M.D.



G 嗯～還是蠻有趣的！比預訂的還要提早許多。到目前爲止，主要是開發個人電腦的遊戲，但個人電腦的畫面是單一畫面的，既不能重疊，也沒有動畫拼合能力。若是從電動版移植過來的話，相對地比較困難；若是原創版作品的話，就可以利用適合 M.D. 的形式來設定畫面。所以，製作比較簡單，兩者相差懸殊！當開發較容易時，便可以藉以提昇其層次了。

——相反的實際從事時，有沒有比較不滿意之處？

G 目前，各種遊戲紛紛出籠，因此，今後我們將在質的方面做更高的要求。也就是提供良好的軟體，這是當前最大的課題！

——加入後的第一款作品是「自我中心派—麻雀道場」吧！

G 是的！正式名稱叫「ぎゆわんぶらあ 自己中心派片山まさゆきの麻雀道場」，好長哦(笑)！簡稱「麻雀道場」。到目前爲止，我們對自己開發的軟體之中，最感自豪的莫過於「麻雀道場」系列和「動作遊戲」了！尤其是本公司蓄積有最好的專業技術，將可以發揮的淋漓盡致。很早以來，我們就開始在摸索這個系列遊戲的究極形態，而且我們又判斷以 M.D. 的規格來製作的可能性很大，所以便選擇它做爲第一款作品了。另外還有一個原因，本公司在 M.D. 玩家當中，知名度還不夠高。因此，像「麻雀道場」這種角色遊戲方式，對玩家們應該具有相當大的吸引力！

——和到目前爲止的這一系列作品，有何區別呢？

G 「麻雀道場」是曾經在“Young Magazine”(編者按：爲日本極受青少年喜愛的雜誌刊物)中連載過，在雜誌專輯中，是所謂的「片山まさゆきの麻雀教室」作品，這次的「麻雀道場」，以「麻雀教室」爲主，也重覆了自我中心派的角色人物。遊戲主機的「自我系列」搖身一變成爲風貌全新的遊戲了。

——具體而言是？

G 其它遊戲主機的「自我系列」，人物角色的臉較小。不過，在 M.D. 版中，以面積比率來說，人物角色有 2 倍大哦！由於它本來就是原創之故，所以，角色大一些較能忠實地表現原作的特色。而且，不論是 4M 的容量或 M.D. 的硬體，都可以很充份地利用本公司「麻雀遊戲」的專業技術。基本上，它並不是移植的，而是一最新系列的原創遊戲。在「班級對抗麻雀」中，玩者是“豐臣君”這個角色，帶領著同學到其他班級打架鬧事；而不論是「班級對抗麻雀」或是連初學者也能自得其樂的「麻將道場」等猜謎形式的類型，也收錄其中。

——那有關第 2、3 款作品的動向又如何呢？

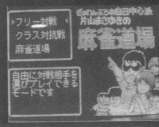
G 第 2 波預訂是動作遊戲，第 3 波預訂是戰國模擬遊戲。本公司所採取的方針是，並不設限在某一特定的類別上，而是多方考量，去製作各種類型的好遊戲，因此，我們優先選擇了蓄積較多專業技術的作品，特別是我本身具有信心的作品，來呈現給大家。動作遊戲和「麻將遊戲」是我們傾注全力製作的 2 部作品，而本公司的模擬遊戲，也非常受歡迎！個人電腦的模擬遊戲「ハラキリ」也已發售了。有關這點，本公司的專業製作能力也相當的充足了。

——所謂動作遊戲是什麼，請具體說明好嗎？

G 就是射擊、動作遊戲。並不是一般所謂的強制橫捲軸和縱軸射擊遊戲，而是 8 方向捲軸。我想，到目前爲止所出現的射擊遊戲中，這款遊戲可說是史無前例的。本公司是站在「GAME ARTS(遊戲藝術)」的立場來看待它的。即便它談不

GAME ARTS 加入後的第一款作品

自己中心派
・
麻雀道場



「麻雀道場」的人物角色，是只有 M.D. 才有的插圖加進了充滿臨場感的 4 人對打麻將自由對戰型，並附有“班級對抗麻將”(玩者變成豐臣君，到其他班級挑戰)和“麻將道場”(記住要訣，大顯神通)等的原創類型。誠可謂「自我中心派」系列中的一大强棒！

上是藝術，但也足以稱得上是專業的上乘絕活了吧！

——能有效利用 M.D. 機能的遊戲是哪種遊戲呢？

G MD 硬體的規格非常出色，我認爲足以與所有的硬體相抗衡。因此，我們並沒有特意將這種類型朝 M.D. 發展或去製作不容易創作的遊戲類型。現在，射擊遊戲之多如過江之鯽，所以，有人說射擊和動作以外的 RPG，以及模擬等，都沒有演算機能，因此，8 位元主機實在有點不好做。

——貴公司如何設定 M.D. 的玩家階層呢？

G 眼光獨到的玩家很多，因此，我們認爲非常值得來打開這個市場。無聊的遊戲是賣不出去的，只有好的遊戲才會暢銷。很有洞察能力吧！在此一前提下，只要製作出好的產品來，不怕沒人要的，即使看過整體遊戲主機之後，仍會覺得 M.D. 的遊戲果然大多是好遊戲哦！由此觀之，我們認爲 M.D. 的市場的確是大有可爲的一片天地呢！

——談談開發體制吧！

G 和目前的開發體制相較之下，每個企劃案的程式師和設計師人數，都保持 2 倍的人員，在萬全的體制下，進行製作工作。生產線有 2 線，1 線是模擬遊戲，剩下的 1 線則是動作遊戲。目前是 3 線同時開動運作。

——不過，剛開始時也花了不少時間呢？

G 由於我們不是倉促行事、茫然無緒，所以，並不感到辛苦；但爲了提昇層次，時間上倒花了不少。對於人才或一般軟體廠商方面，我們更是求才若渴，特別值得一提的是，本公司的程式師人力資源相當雄厚呢！

——對於軟體磁碟機和 MODEM 等的周邊機器，所採取的對應政策是什麼？

G 目前正在評估當中。本公司對於充實周邊機的工作，非常有興趣！總之，發展擴展遊戲可能性的硬體，是指日可待的！

——請談談貴公司對於 GAME ARTS 遊戲創作的方針何在，好嗎？

G 可以說就是以畢生精力來創作生動有趣的遊戲！沒有任何事會比創作出令人愛不釋手的遊戲來得重要！

——最後，請跟大家說句話，好嗎？

G 雖然在其他加入廠商中，我們只能算是後生晚輩，但付出的心力絕對不亞於他人，請大家多多支持哦！並請相信，不是最好的產品，我們絕不推出！

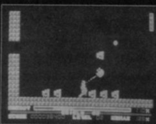


取締役第 1 開發部部長
上坂　哲先生

GAME ARTS名作個人電腦遊戲

テグザー

在這之前的個人電腦遊戲，都勉強採用了全方向順暢捲軸，商品質的 BGM 等等，連當時的電動版遊戲也相形見拙。



シルフィート

繼「テグザー」之後推出的射擊遊戲。高速動畫每秒可描繪 15 個畫面，因此，可以表現出具有臨場感的宇宙大戰！



ぎゅわんぶら自己中心派

此種漫畫麻將遊戲，爲目前的動作路線，立下了新的里程碑！可以依樣使用原作角色的特別技巧，因而廣受歡迎！



以玩家本位爲遊戲製作方針的 UNIPACC

UNIPACC

前年年底才加入的 UNIPACC。在 Toy Show 時，首度報名加入，旋即以創作頗受歡迎的遊戲而聲名大噪，電玩迷以外的玩家層也兼顧在內，因而備受期待！

——請教您加入 M.D. 的原因是什麼？

UNIPACC（以下簡稱 U）

加入的第一個原因是現在的其他加入廠商很少；其次在於硬體較具魅力。PC-Engine 的內容也相當豐富，不過，真正的原因在於它是 16 位元主機，而且，ROM 的價格也比其他機種便宜。

——貴公司 M.D. 的玩家層設定在哪一個階層？

U 大約以國中生、高中生爲主，和一般機種比起來，年齡層似乎較高了點，不是嗎？而且，在此一階層中，而以較常在遊樂中心玩的人爲核心。其次，對於 SEGA 在 MARK Ⅲ時代即養成的忠實而獨特的玩家層，也在我們所列的範圍之內。

——您認爲什麼樣的遊戲，才是適合 M.D. 的遊戲？

U 整體而言，當以動作、射擊爲主，因爲，來自遊樂場的玩家畢竟還是真正的重心所在。不過，對於薪水階級和非熱迷的玩家層，我們


企劃部的中島秀樹先生

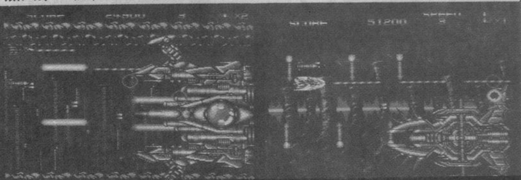
UNIPACC 社史

1989 年 12 月 12 日 UNIPACC 株式會社成立
1990 年 1 月 20 日和 SEGA 訂立契約，並開始企劃製作
1990 年 6 月第一款作品「XDR」雷射戰機推出。



仍會提供他們可以玩的遊戲。
——開發成員的人數，大約有幾位？
U M.D. 大約有 5 人在進行。其次，企劃工作的部份則添加 2 人。結合成一個完整的製作羣。
—— M.D. 的硬體容易開發嗎？
U 我曾就這個問題請教開發的設計人員，他們的回答是：可以使用的色數比 PC-Engine 少。大概是 164 色數吧！這點或多或少也是開發上的瓶頸問題。它的音源在家庭用方面而言，可以說是最好的，所以，相對的，我們必須製作水準與其相當的作品來哩！
——關於 MODEM 等的周邊機器，有什麼構想嗎？
U 以公司的立場而言，暫時不會考慮這方面，但就個人而言，我對磁碟機和 CD-ROM 的對應軟體開發，興趣非常濃厚。MODEM 的電話費用昂貴是我們考慮的一大因素。
——有沒有可能加入 GAME GEAR 或超級任天堂？
U GAME GEAR 方面，我們要視其市場銷路來決定加入與否；它的性能雖還勉强過得去，但連續使用時間只有 3 個小時，則是一大缺憾！而關於超級任天堂，在現階段仍看不出任何端倪，因此，我們仍不清楚是否加入。
——貴公司才宣布加入不久，第二波的開發工作是否已經完成了呢？
U 是的，第一波的「XDR」，開發期間很短！1 月底開始企劃，3 月輸入程式，6 月樣品就完成了。講起來好像一下就做好了。也因爲時間過於緊促，所以沒有太多的時間作宣傳活動。第二波作品，目前則尚在企劃中。
—— M.D. 的遊戲有很多都是高難度的吧！
U 爲克服這個問題，我們遂於 8 月發售「XDR」，特別設計了選擇模式，使它達到人人可玩的程度。今後，我們將朝著 AI 的模式來發展，配合玩家的技巧，機動調整難易程度。
——每年計劃開發幾款作品呢？
U 1 年一款、或 2 年 3 款吧！因爲，我們希望下一款作品的開發期長一些，品質也能更好！
——請對我們的讀者們說句話，好嗎？
U 「XDR」的畫面和炸彈齊出的攻擊，難易度平均，從老手到初學者都可以得心應手。希望大家對敝公司的產品，能繼續給予支持與鼓勵。

加入第一波「XDR」雷射戰機 8 月 21 日發售



1 關的首領。攻擊非常激烈，不過，仍可以躲開。
2 關的首領。上、下、前方的攻擊。即使有護盾……


企劃的津田祥壽先生

掌握狀況、適時加入的三立電氣

三立電氣

在美國勇奪 IBM-PC 版動作部門年度最優獎的「 TONGUE OF THE FATMAN 」，已完全移植 到M.D.。只有先見之明的三立電氣，大膽選擇了風格特異的作品，其豐沛的挑戰精神，值得予極高的評價。



開發技術部部長
町田　登先先生

——爲何會加入 M.D. 呢？

三立電氣（以下簡稱三）　在正式發表之前，我們就非常注意 M.D. 了。加入的原因有二：首先， M.D. 是 16 位元主機，視覺機能相當優秀；其次最近在海外拓展得很順利，往後普及台數有增加的傾向，我們認爲極具未來性。

——第 1 款作品「 FAT-MAN 」格鬥宮殿是由在美國大爲轟動的 IBM-PC 版動作遊戲所移植過來的，感覺和目前的軟體有點不同。

三　和任天堂等其它的硬體相比， M.D. 的玩家層是以國中和高中等，年齡層較高的學生爲中心，予人較爲狂熱的印象。而且，目前各種遊戲競相推出，其中若有部份能稍作變化的話，也是不錯啊！這款作品是我們加入後第一部推出的軟體，因此，與其製作暢行無阻的角色遊戲或動作遊戲，不如製作具有魄力的作品，才能給玩家們一種氣勢迥異的衝擊感。

——第 2 波以後的陣容如何呢？

三　目前尚未決定，不過，我們打算慢慢地擴充動作、射擊、運動和猜謎等各種類型，但選擇種類時，最重要的在於其市場性，所以，本公司擬根據玩家的實際需求，一個 case 一個 case 地製作推出。

——現在開發成員的體制是……？

三　包括公司內部的成員和協力公司在內，約有 30 人在 10 線的體制上，從事開發工作。

——關於周邊機器……？

三　技術上的問題暫且不提，眞正令人頭痛的是，玩家們能接受這些機能嗎？以 MODEM 爲例，即使僅僅需要一點點的讀出時間，如果許多玩家都不喜歡，它可能就很難普及化。不過，如果它的內容非常有趣，相信玩家一定會趨之若鶩的！

——那關於 GAME GEAR 方面又如何？

三　我們是有打算加入，因

三立電氣社史

1973　三立電氣股份有限公司成立。安立公司協力工廠開始製造通訊機器。

1977　加入娛樂機器業界，生產並銷售電視遊樂器。

1979　開始發展微電腦的軟體和硬體。

1987　將羣馬工廠個別獨立，成爲專業遊戲軟戲公司主要的遊戲有：「ロンII」、「ジャントツ」、「ヨットマン」、「アッポー」、「役満クラブ」、「バンクパニック」、「マジャン狂時代」等等。



爲，GAME GEAR 的軟體開發所花費的時間比一般還少。事實上，在開發的時候，在小小的液晶畫面中，如何才能將角色的動作表現得栩栩如生呢？這才是最主要的重點。

——關於超級任天堂這方面呢？

三 是否要投入，現在還不能妄下斷語，目前須看看往後的情勢如何，再做評估。

——三立電氣的遊戲創作方針在哪裡？

三 只要是企業，追求利益都是難免的，但我們並不希望玩家們興沖沖地花了大筆的錢，結果卻買到大失所望的遊戲，所以，我們的方針是提供足以滿足玩家需求的遊戲。

——最後，請對讀者們說句話吧！

三 在不久的將來，三立電氣將大量增加原創版商品，並計劃推出內容深受大家喜愛的遊戲。在 10 月發行的「FATMAN」格鬥宮殿中，各位可以好好品嚐一下獨特無比的角色羣像，以及它們花樣層出的飛翔攻擊方式。您一定要玩玩看哦！往後，也請多多支持三立電氣！

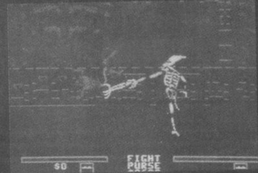
M.D. 加入第一波　格鬥宮殿

10 月 7 日發售 / ¥ 7800 / ACT ⓒ 三 立 1990 ⓒ ACTIVI-SION 1990

在美國大受歡迎（動作部門年度最優獎）的 IBM-PC 版「TONGUE OF THE FATMAN」的動作遊戲，由 M.D. 推出。角色們逼眞的動作，保證讓您大呼過癮！



怪物的胃袋是失敗者的命運終結站



一隻腳向外伸出搖擺的怪物，這樣大概很痛吧！

★★

在各類遊戲中勝敗互見的影視系統

影視系統

凡是在遊樂中心玩過麻將遊戲的人，無人不知影視系統。不但繼續投入 PC － Engine，更加入了 M. D.。

——加入 M. D. 的原因何在？

影視系統（以下簡稱影） 從以前開始就打算以家庭用的各種遊戲主機來開發了。從遊場用的電動版到進軍家用電視遊樂器，M. D. 是其中最容易製作的，因此我們便投入 M. D. 的開發。

——影視系統去年涉足 PC － Engine，而實際著手 M. D. 的開發後，感覺如何？

影 以硬體的性能而言，比 PC － Engine 等其它機種更爲優秀，但不能因此就說它比較容易開發。聲音方面完全沒有問題，而色數太少則是一大難以突破的瓶頸問題。不過，由於 CPU 相同，所以，程式移植較容易倒是眞的！

——最近 M. D. 的狀況看起來如何呢？

影 在銷售方面，SEGA 也是不遺餘力，自今年春季開始，硬體的普及台數也大量增加，因此，我們願拭目以待。

——選擇「超級排球」做第 1 款作品的原因何在？

影 這款遊戲，在電動版中的成績名列前茅，所以，我們選擇它做第 1 波。

——現在的開發情形如何？

影 初步的階段幾乎已經全部完成了，但這次 M. D. 版的角色則預訂要做很大的改變。發售要延至 '91 年春天吧！

——今後，軟體的開發計劃？

影 基本上，以移植電動版爲主，此外，我們也將陸續推出正宗 M. D. 的原創版作品哦？RPG 等非家庭用不可的遊戲種類，當然也在計劃之列。

——如何設定 M. D. 的玩家層呢？

影 目前，射擊等若干 M. D. 熱迷傾向的遊戲，相當流行，但我們認爲日後的層面勢必會擴大，所以，和其它機種並沒有太大的差別。本公司的開範圍非常廣泛，並沒有設定在某一種類中。

——和其它機種的差別在哪裡？

影 我們在開發時，就特別注意到差別化的問題。只是，程式和視覺方面，會隨硬體之不同而不同，因此，我們的企劃方向是使之能配合主機的性能。

——開發成員的情形如何？

影 我們沒有 M. D. 用的專屬開發羣。以移植爲例，就讓電動版的成員兼做 M. D. 版。以及配合狀況的不同，

影視系統社史

1984 在京都市北區成立影視系統株式會社

1985 該公司開發商品電動版遊戲「ランジェリーハウス」開始發售。

1986 業務擴張，辦公室遷址於京都市中京區。電動版遊戲「お雀子クラブ」、「お雀子館」發售。

1987 在關東地區開設營業處。該公司電動版遊戲「お雀子館2番館」「ラビオレプス」(科幻兔寶寶)發售。

1988 電動版遊戲「熱局雀士東日本編」「お雀子High school」「偶像麻將放送局」推出。

1989 「麻將迷俱樂部偶像最前線」「超級排球」(拿姆科發行)「麻將夏物語」「スーパーフォーミュラ」推出。進軍家用電視遊樂器。PC－Engine「歡樂麻將」發售。

1990 本公司遷至新落成的辦公室動版遊戲「麻將大預言」「HATRIS」(泰德發行)推出。PC－Engine「超級排球」發售。



網羅優秀的人才來進行。

——關於周邊機器呢？

影 我們目前最期待的是CD－ROM。現在仍未決定是否投入，如果能實際銷售的話，我們願意試試看。

——GAME GEAR方面呢？

影 我覺得GAME BOY最近擴展得並不是很好。但是，我們對於如GAME GEAR、PC－Engine、G.T.等掌上型遊戲機種，都寄予厚望。只不過，是否投入仍是個未知數。

——關於超級任天堂，有何打算呢？

影 目前尚未決定加入，不過，我們寄望不淺。開發成員也個個躍躍欲試。問題是在於我們能夠製作出，充份使用大容量的遊戲嗎？但是，話說回來，本公司到目前爲止的開發工作都是以電動版爲主，因此，開發有容量限制的家庭用電視遊戲倒不如處理大容量來得更有魅力！

——電動版遊戲與家庭用電視遊戲，兩者開發的過程有何差別？

影 本公司電動版的開發是按照企劃來製作硬體，形式爲一個硬體一套軟體，而不是只輸入軟體的母版(Mother Board)形式。家庭用電視遊戲方面，也配合企劃方針，採用開發硬體優先的方法。兩者最大的差別在於：電動版遊戲的製作，是以收入和玩的時間爲重點；而家庭用的遊戲，則完全沒有這方面的限制。因此，從企劃的概念階段，開始兩者便差異頗大的。

——今後在面臨M.D.的開發時，將會採取什麼措施？

影 決定投入M.D.之後，我們也非常留意其他公司的軟體。今後我們將儘可能朝「質」而不是朝「量」來發展！

——最後，請對M.D.的玩家們說句話吧！

影 電動版系統的重點在於視覺，所以，本公司打算推出改善M.D.色數較少的這個弱點的軟體，敬請大家多多惠顧！



開發小組綜合次長**丹羽潤一先生**

M.D.第一波超級排球

發售日期未定／價未定／SPG

從該公司開發的電動版遊戲移植過來的。PCE版也發售了，M.D.版中似乎也放進了頗受歡迎的女子排球和原創的型式。M.D.版的遊戲畫面，大約再過一段時間就可以看到了，請大家稍安勿躁！



遊戲製作絕不妥協的TORECO

TORECO

曾將「原子機器童」和「究極虎」等電動版遊戲移植的特雷克，對遊戲創作也興緻大增。今後的動向頗值得注意！



娛樂事業部主任
大賀　孝先生

——加入 M.D. 的理由？
TORECO（以下簡稱 T）
SEGA 廠商自 MASTER System 時代開始，不但迅速地拓展海外銷售據點，而且也落實了市場的擴充工作，根據這點來做判斷，相信 M.D. 不久當能在世界各地擴展開來，因此，我們才決定加入。而且，盛傳對於硬體的規格也有相當的魅力哦？
——硬體的規格之中，何者最具魅力？
T　現在，16 位元並不那麼稀有而珍貴了，不過，畢竟是最早的 16 位元，它可以表現出任天堂從來都無法做到的，這就是它的魅力所在。
——事實上在從事開發時，有沒有不滿意之處呢？
T　許多人都說 M.D. 的色數不太能使用，不過，在畫面方面，這點到是蠻麻煩的。
——要掩飾這方面的問題，您做何感想？
T　首先，不要歸咎於硬體。然後，開發部門要抱持向上不懈的心情，投入遊戲創作。我想這是最重要的！軟體和硬體的進步日新月異，因此，這並不是不可能的。本公司的「原子機器童」就是最佳的範例。
——貴公司對 MODEM 和 CD-ROM 的關心程度為何？
T　MODEM 方面，若能解決費用上的問題的話，發展空間倒是很大，所以，我們很有興趣。而至於 CD-ROM 方面，其價錢和廣闊的聲音表現，可謂魅力十足，不過，目前，它的普及狀況仍有待觀察吧！
——選擇「原子機器童」做爲第一波的原因何在？
T　如果具有 M.D. 的表現能力，就可以做出與電動版遊戲相近的作品來，因此，我們選擇了它。。
——那麼，貴公司往後仍然以電動版遊戲的移植爲主嗎？
T　有這種打算。
——第 2 波、第 3 波分別是「究極虎」和「森林勇士」，其中「森林勇士」並不是移植的吧？
T　不是，它完全是原創作品。玩家 M.D. RPG 很少，所以我們推出具有動作的 RPG，以因應玩家的需求。
——對於移植作品的方針……？
T　移植的時候，可以稍加調整好了，但是，若顧慮玩家的需要，完全移植仍是最基本的方法。第 2 波的「究極虎」（預訂 12 月下旬發售），我們也將致力於玩家們能夠得心應手的移植工作！
——「原子機器童」發售時間一再延期的原因是什麼？
T　對遊戲絕對不妥協是本公司一貫的態度。這次之所以會延期，我們無非是想製作出更好的作品，呈現給大家。關於這點，各位可以看看原子機器童的畫面就知道了。
——今後的發展重心仍在移植作品，那麼，關於原創作品的開發工作呢？
T　總之，我們將以動作和射擊爲 M.D. 的中心，標題雖尚未決定，不過，目前有 2 款動作遊戲正在製作之中。1 款是原創的；另 1 款是將任天堂的 RPG，修改爲動作遊戲。
——'91 年預訂推出幾款作品？
T　至少也有 4 款吧！我覺得 M.D. 的玩家非常渴望 RPG 和模擬遊戲，因此，我們將以這方面的問題爲前提，來加以考量。
——除此之外還有什麼打算？
T　由於 SEGA 在美國也廣獲支持，所以，我們也很積極地在考量之中。以種類而言，我們將選擇美國人偏好的運動遊戲和動作遊戲。因爲，比較簡單的作品比較討好之故。
——至於 GAME GAER 方面呢？
T　性能如此優秀的遊戲竟然以如此低的價格出售，著

TORECO社史

1981　TORECO 股份有限公司成立。目的在銷售海軍休閒用品。
1989　宣布加入 M.D.。
1990　發售「原子機器童」。預訂在本年度內發售「究極虎」、「森林勇士」等作品。



實令人驚訝！契約已經簽訂好了，遊戲的內容，現在正在企劃中。實際推出要等一段時間吧！

——超級任天堂方面呢？

T 初心會上，可以有實際接觸的機會，會令人覺得簡直和迷人的硬體難分軒輊。不過，現在大家仍不是非常了解在開發方面的技術性問題。等到大家對超級任天堂的軟體開發技術，開始有了深入的瞭解時，對 M.D. 才會真正構成威脅吧！

——特雷克的遊戲創作政策是什麼呢？

T 最近，遊戲的玩家大爲增加，但眞正稱得上是遊戲迷的人，本公司認爲不外乎 SEGA 玩家而已。我們打算繼續製作能爲他們所喜愛的遊戲。

TORECO加入第 1 波
原子機器童

預定11月發售 ¥6800 SHT



TORECO 加入的第 1 波是各位所熟知的電動版「原子機器童」。有 18 個多彩多姿的舞台的射擊遊戲，可愛的角色也是促其暢銷的一大原因。雖是忠實的移植版，却加進了 PCE 版和電動版所沒有的開頭和結尾哦！

TORECO加入第 2 波
究極虎

預定12月下旬發售 ¥6800 SHT

TORECO 第 2 波，是不用說大家都知道的「究極虎」。

雖然其他機種也有移植，但 M.D. 版的難易度設定，較爲細密。而且，威力提昇的表現也遠比其他機種更見細密。是值得 M.D. 玩家期待的作品！



TORECO加入第 3 波
森林勇士

預定12月發售 ¥6800 ARPG



TORECO 第 3 波不是移植作品，而是原創的動作 RPG。說它像「林克冒險」之類的遊戲，大家或許較易明白。生龍活虎的動作場面是可以想見的，但 M.D. 這種遊戲很少，各位可有得等了。

●東寶●

由「大恐龍」哥基拉等角色令人印象深刻的東寶，正向新的範疇—— M.D. 挑戰。作品雖然不多，但却是值得期待的佳作哦！



影像本部影像事業部
影像軟體製作室
企劃、製作課
角田純一先生

——談談加入 M.D. 的背景，嗎？

東寶（以下簡稱東） 在這之前，本公司在任天堂方面，以角色人物間關係的「大恐龍哥基拉」和「加油！兄弟們！」等作品來投入市場。當初的動機，是想藉著未體驗過的媒體，來做未體驗過的遊戲種類。

——在 M.D. 方面，常有關 MODEM 的傳說等，關於這點，貴公司的立場如何？

東 我們正在評估通訊的拓展工作。開始的做法是，利用一般的個人電腦通訊，開創簡易通信，以測知玩家分布層，這是我們 '91 年預訂的工作。目前，SEGA 方面推出了 IBMAT 相容的主機。我們或許將利用此一部分，藉著與個人電腦聯結的方式，來落實通訊的展開。

——具體而言，目前尚沒有推出 M.D.、MODEM 的打算？

東 還沒有。舉例而言，我們公司即使開了好幾家軟體廠，但只要是 M.D.，我們還是會決定成立以 M.D. 爲導向的軟體廠。那麼，到底是不是有關於通訊方面的專業技術呢？——這才是具體的理由所在。因此，故事實上，要以 M.D. 來通訊實在是沒有辦法的。不過，我們正潛心在評估檢討通訊方面的工作，所以，將來很有可能可以聯結上。

——GAME GEAR 呢？

東 任天堂、超級任天堂、GAME BOY、M.D.、GAME GEAR、PC-Engine CD-ROM 等共有 7 種硬體。開發爲外部開發，但其餘部分，基本上有 2 人在進行。包含製作到營業在內，受歡迎或費太多的勁也不受歡迎的成分，各占一半。當然，我們是很有興趣，但是，目前尚不宜加入。

——的確。

東 而且，沒有一家廠商會願意爲了追求先行利益，而在一新硬體推出後，便立刻生產產品。因此，掌上型主機方面的彩色液晶，的確是很有趣，但是携帶型產品的市場，目前並不是很穩定。GAME GEAR 方面、主機方面，我們都滿關心的，因此，當玩家們能接受，而市場也穩固下來之後，我們一定會考慮加入的。

——今後，預定一年製作款 M.D. 的遊戲呢？

東寶社史



公司成立於 1932 年，歷史非常老，向來以製作日本電影而聞名的名門企業。

不斷發展電影製作、戲劇、錄影帶等各種娛樂事業。1987 年擴大電影事業一環，加入電視遊樂器業界。後來，並加入 GAME BOY、M.D. 發表作品如下：

1987　**發售任天堂「三角習題」**

1988　**發售任天堂「加油！兄弟們！」**

1990　**發售 GAME BOY「大恐龍哥基拉」**
　　　發售 M.D.「異形鐵人」

東　一年一款。

——預定使用的角色呢？

東　目前尚未決定。不過，如我們將分別使用不同的目標、不同感覺的角色，或者是不同的開發方式，來配合市場需求。因爲，我們不想讓每一部作品的感覺都很類似。只是，如果這角色最適合在 M.D. 出現的話，則又另當別論了。若我們公司也從事電動版的移植工作，相信玩家們一定會覺得很訝異。不過，我認爲在某一程度內，那是很有可能的哦！

——第 1 款作品「異形鐵人」延期推出的原因何在呢？

東　在去年春季，我們就已經完成了，不過，總覺得有些地方不太對勁。因此，我們又重新創作立體制，再次進行製作工作，因而延誤了推出的日期。

——請談談「異形鐵人」的特點。

東　M.D. 的射擊並不是電動版的準則，這次的「異形鐵人」，不論是其圖畫的用色或全體遊戲的測試，完完全全都是電動版的準則。由於我們的目標並不是所謂消費或個人電腦形式的準則，因此，希望玩家們能了解這一點。進行的情形方面，剛才所說的，原本預定在 '90 年春季初就完成的，但是，由於改頭換面之故，和前作相較，可以說是一大佳作。另外，原作受到非常獨特的評價，爲了保持這種評價，在 M.D. 方面，我們也非常盡心地在進行。而且，「異形鐵人」大家都覺得很難吧！但在 M.D. 方面，我們會調整它的難易度。這要大家實際去玩過後才知道，利用這點，簡單的型式相當簡單，簡直無法與原創作品相提並論，而 M.D. 玩家們也比較偏好較難的遊戲，所以，這部作品的內容效果相當好，一定令玩家們喜歡的。

——有沒任何活動的打算呢？

東　我們有舉辦：SOUND CH ARGER 的活動，並不是以遊戲主機來發出聲音，而是正式使用電子合成樂器，製作出超越目前遊戲音樂常識的音樂，以進行專用 CD 的製作工作。實際一聽就能明白了，眞的是一部與衆不同的作品哦！將遊戲的音樂落實於軟體上，再附加上 CD，使玩家在玩遊戲時，還能同時享受充滿臨場感的音樂。這種了不起的改變，應該是很有可能的，不是嗎？

——最後請跟玩家們談談，貴公司是一家怎樣的廠商呢？

東　我們有一個願望，各個主機 1 年 1 款，時間大約在年底時推出。等待作品推出的時間約爲一年。當其能爲玩家接受之後，在次年就可以推出了。我們認爲這是比較可行的方向。

遊戲提供以玩家爲前題的九娛貿易

九娛貿易

遊戲創作步步爲營，頗具好評的九娛貿易，也加入 M. D. 行列了。長期培育養成的技術，都凝聚於 M. D. 中！

——請敎貴公司加入 M. D. 行列的原因何在？

九娛貿易（以下簡稱九）　九娛貿易公司自於遊樂場從事某一電玩基板、匣體的銷售、租賃以來，已有 30 年的歷史了。SEGA 和泰德，從老早以前便與本公司交情甚篤了。在當時加入可以說給我們受益匪淺。當然，眞正的原因在於硬體的魅力。

由於硬體方面而言，不可否認超級任天堂是具有相當大的魅力，但是，這也只是一般時期。畢竟任何一種遊戲主機，都有它可以做到的和做不到的地方。M. D. 現今的普及率增加了，周邊機器也陸續登場，看來有很好的發展性。而且最後還有一個問題——遊戲性。我們公司並不是單純地以"硬體不錯所以就做 M. D. "爲製作標準。

——那麼，關於 M. D. 的周邊機器，貴公司看法如何？

九　我們早期待的是 CD-ROM。如果可以的話，本公司是當仁不讓！我們並沒有做 PC-Engine，所以相對的對 CD-ROM 的興

趣格外濃厚！由於它是CD，因此，再生產的速度比一般的ROM卡匣快很多；一般說來，卡匣最少也要花2個月的時間，而CD-ROM只要花2～3個禮拜，就可以推出了。這點正是它的魅力之處哩！

——CD-ROM的開發工作也不太簡單吧！

九　製作CD-ROM的遊戲時，必須考量大容量的遊戲製作方法。以前的製作小組是一人負責一部作品，製作CD-ROM則需要以龐大的製作羣來進行開發。而且，畫面的圖畫也有問題，遊戲若由一個設計師負責還好，他可以統籌全部的流程；但是，如果是由5個人合力負責，那麼，"這個畫的角色不錯，那個畫的也不差……"的麻煩就來了。為了避免這種問題，必須以電影的手法來製作遊戲，而且，也益加突顯出監督者的重要性。

——關於GAME GEAR等的掌上型主機，貴公司的看法又如何呢？

九　我們也預訂加入GAME GEAR的行列，但是尚未著手進行。事實上，本來是打算加入GAME BOY的。不過，時機沒有把握住…。（笑）。關於GAME GEAR，如果要做，我們將很快就會推出！目前，最遺憾的是，如果企劃案能通過就好了……。再重新考量一下，我們是有意加入GAME GEAR的。

——針對遊戲開發的政策是什麼呢？

九　我覺得最近從事遊戲軟體製作的人，都不是非常了解市場方面的狀況。因為，大家都忙著在辦公室埋頭苦幹（笑）。但是，剛剛我曾說過，我們公司是由遊戲機起家的。給操作遊戲的人享受樂趣，而他們付出代價。就是基本理念！當然，要讓顧客高興，必須先讓對方喜歡才行！因此，在這裡不能不知道"遊戲"是什麼。但是，實際上從事軟體或硬體製作的人之中，有很多根本不知道"遊戲"是什麼，不是嗎？正因為如此，他們和真正在玩遊戲的孩子們，對遊戲的感覺會有所出入。

——為了解決這種問題，我們該怎麼做呢？

九　本公司相當重視這個問題，各位請仔細想想看，如果不好玩，意思就是"不好玩"；我們會不斷改良，直到"這樣做好多了"為止，也就是一定要："好玩"的才推出。我們打算將這種指導系統納入體制之中，奠定基礎相信能製作品質更優良的遊戲！

——對於M.D.玩家的年齡層，您有何看法？

九　本公司是以高中生為主。到目前為止的M.D.遊戲中，有很多都是硬體式的射擊和動作遊戲，原因之一或許是因為硬體較容易製作這些種類的遊戲吧！但是，我個人也覺得市場目標的年齡層要高點。這次，以「飛狼」為主題的電視影集，也是一極受高中生喜愛的節目。我自己也很喜歡，也常常看哦（笑）！以前，同名的軟體也曾在電動版遊體和任天堂出現過，這次，我們要把以前沒有使用的許多構想凝聚起來。因為，我們將集中心力，專注於一款遊戲的製作。計劃中將一年製作一款遊戲，如果可能，2年最多也只製作3款。這是本公司的進度。總之，我們只想推出內容實在的作品來。因為M.D.的玩家們看到遊戲時，也會覺得很實在！

——最後，請跟M.D.玩家們說幾句話吧！

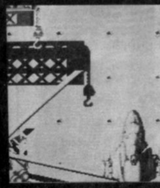
九　「超級飛狼」中的「超級」二字，只是掛名而已，事實上，它包括了射擊和動作遊戲，一款遊戲可以抵兩款遊戲哦！美侖美奐的視覺景物和音樂，也是2大特點！九娛貿易加入的第一款作品「超級飛狼」，敬請期待！

九娛貿易社史

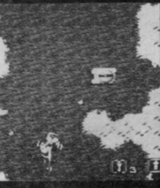
- 1955　創業　開始經營遊戲機租賃
- 1965　山平娛樂機械商會成立
- 1966　與熊本迎町九州娛樂合併
- 1967　改稱為九娛貿易有限公司
- 1976　熱門遊戲「新幹線遊戲」發表
- 1979　電動版遊戲「1991（リバルス）」發表
- 1981　電動版遊戲「フラッシュギャル」發表
- 1983　電動版遊戲「SRD任務」發表
- 1986　電動版遊戲「飛狼」發表
- 1988　任天堂「飛狼」發售
- 1989　任天堂「忍者警察」發售
- 1990　任天堂「毀滅戰士」發售
- 1991　M.D.「超級飛狼」預訂發售

九娛貿易M.D.軟體第1波「超級飛狼」

大受歡迎的電視影集遊戲化。目的是救出被捉走的人質，上空是縱捲軸射擊背景，與敵人的戰鬥機在空中作戰。擊毀敵機著陸之後，一轉成為動作背景，打敗敵兵，救出人質！九娛貿易的精選大作！









大家暱稱爲 DECO 的 DATA EAST

DECO

談起 DECO，大家都知道它的任天堂和電動版遊戲。其實，它在彈珠台方面也同樣享有盛名。在遊戲業界擁有悠久歷史的 DECO，到底會如何來發展 M. D. 呢？針對這點，讓我們來聽聽他們怎麼說。

——首先，我們想了解貴公司加入 M. D. 的原因。

DECO（以下簡稱 D）

最重要的一點在於，M. D. 的硬體可以將電動版的遊戲移植到家庭用遊戲上。我們公司原本就是以電動版遊戲爲主體，且今年已邁向 15 周年了，據說，本公司過去所發表的遊戲的標題數目，僅次於泰德公司和 SEGA。我一直身居內部，所以不知道有這一回事（笑），不過，爲了有效運用這項資產，我們便加入了。

—— M. D. 硬體的規格怎樣？

D　規格 CPU68000，開發上比較容易著手，本體的機能等各方面，也相當優秀，因此，無論是移植也好，原創也好，我認爲都非常好。

——實際製作之後，有無不滿之處？

D　不滿的話……硬要說的話，應該是記憶容量方面吧！但是，這在將來會增加的，而且 CD－ROM 等也會推出，所以也不是太大的問題。其次就是色數的問題。它的色數少得令人感到意外，因此，要製作出多彩的顏色，實在滿傷腦筋的。

—— M. D. 的玩家層對其接受度如何？

D　其年齡層比任天堂和 NEC 的硬體市場層次較高，而且，玩家當中有很多是固定的狂熱迷。可以說，風迷的程度 NEC 比任天堂高，而 SEGA 又比 NEC 高。

——第 1 波「反暴特勤組」，選擇這款遊戲的箇中原因爲何？

D　嗯，它比較具有本公司的一貫風格。爲何會將它做第一波呢！？因爲，就從電動移植而來考慮的話，這款是過去本公司的遊戲中，最具有傳統風格的遊戲，因此，我們選擇了它。

——第 2 波的「空牙」和今後的發展情形如何？

D　「空牙」方面，比較棘手，大抵以 '91 年春季爲發售目標。今後的發展仍將以電動版的移植爲中心路線。所以，如前所述，我們將在移植的同時，注入某一程度的企劃精神。

——原創作品的開發呢？

D　目前沒有計劃，說來極端，我們是將 M. D. 視爲電動版的延長。

——那麼說，種類是以動作射擊爲主了？

D　是的，就這點與營業方面來說，在海外能否推行也是重點所在。雖然一樣是開發，不過，在日本行銷的作品和在全世界展開營業的作品，兩者的開發經費是全然不同的。本公司在美國的分公司成立也有 10 年了，所以，我們擁有流通的管道。

——以移植爲中心的話，對象是什麼作品呢？

D　會以最近推出的作品爲中心！最近的作品中，各位可以叫得出名字來的有幾部呢？（笑）

——對周邊機器的關心程度如何？

D　以開發立場而言，我們是相當關心。CD－ROM 等的系統，現在看來似乎比 PC－Engine 等還要優秀呢！

至於 MODEM，以媒體而言，我們看過的使用者並不多。企劃方面的構想雖然有很多，但要進行開發工作的話，仍覺得有點困難。

——是不是想靜靜觀察一陣子再說？

D　是的，CD－ROM 方面，不限於遊戲，市場不是改變很大嗎？大家都說，要開發新硬體就看軟體的發展如何而定，但也有可能發生劇烈的變化啊！



DECO社史

1976　4 月，公司成立

1977　開發電動版取向的投幣式遊戲機，進軍電動版遊戲業界。

1980　在電動版遊戲方面，首度發售世界最早的卡匣式「DECO 卡匣系統」。

1984　電動版「空手道」、「THUNDER STORM」發售。

1986　開始發售任天堂用的軟體。

1987　發售電動版的「卡諾夫」。

1988　發售電動版「龍忍者」、「機器戰警。」

1990　宣佈加入 M. D.，'91年預定發售「Mid-night Registance」（反暴特勤組）。中國

——GAME GEAR 方面呢？

D　我們滿關心的，但心有餘而力不足，還沒開始研究。可以做什麼？可以賣給誰？我們目前仍不是十分了解。如果有「十α」的機能的話，那情形就不一樣了。

——至於超級任天堂呢？

D　目前尚在選擇主題的階段，我們公司總是慢人家一步（笑）。它的確是很好的硬體，但我們想將硬體與軟體的開發，明確地分開來，所以，目前尚沒有明確的意見。

——DECO 的政策，不知是什麼？

D　基本上，我們只想製作硬體導向的遊戲，以電動版軟體的完全移植來考量的話，任何機種都可以勉强完成，但最後電動遊樂場的攻略法能否照章使用，還是得看能不能創作遊戲。

——最後，請對 M. D. 玩家們說幾句話吧！

D　這是「反暴特勤組」的宣傳時間吧！不過，我仍要說，它的聲音實在很棒。而且，由於其移植度很高，在遊樂場玩過的各位，請務必要買回去玩玩看！

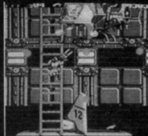
另外，我們不敢說全部，不過，電動版的遊戲都有可能以各種形式移植過來。因此，我們希望各位能多多提供意見，拜託！拜託！

DECO加入後第一波軟體

反暴特勤組／預訂 '91 年春季發售
¥ 6800／ACT & SHT 8M ROM 卡匣

DECO 加入的第 1 款作品是電動版遊戲中頗受歡迎的「Midnight Registance」（反暴特勤組），由於它完全是移植的，因此裝設有原創的音源裝置，容量更達到 8M 之譜。電動版遊戲的操縱桿是環狀槓桿，也可以用 3 個按鈕來代替。第 2 款的「空牙」也是一大值得期待的傑作哦！威風再現的完全移植版。





以玩家的眼光，製作有趣且值得信賴的遊戲爲信條

講談社

以開發個人電腦商業軟體見長的講談社，首度加入遊戲業界。對於以年輕世代爲對象的事業，注入一股熾烈的熱情與清新的感覺。

——首先介紹一下講談社的大致背景。

講談社（以下簡稱講）　我們是首次加入遊戲業界。以前主要從事經營顧問及個人電腦的商業軟體開發工作。在 Management Game（M. G.）的商業遊戲方面，我們已有 10 年以上的製作經驗。Hobby Game 是一

講談社社史

1978 年　以日本版商業遊戲（戰略 MG）和個人電腦軟體開發爲目的的有限公司：經營綜合研究所成立。

1987 年　得到由講談社股份有限公司提供及同社的資本參加，將公司名稱改爲講談社經營綜合研究所。

1989 年　以遊戲軟體的開發、銷售爲宗旨的新事業開始。

1991 年　預訂發售 M. D. RPG 軟體「Blue Almanac」（母星探索）。



新的分野，但以同屬電腦性質而言，並不會使我們覺得是新生兒。

——加入 M. D. 的原因。

講 雖是首度加入，但多少已有頭緒，且很幸運地，以 SEGA 爲首，在 M. D. 的其他加入廠商中，有許多都是從以前開始多年的舊交。因此，我們才會那麼想加入 M. D.。

另外，無論怎麼說，16 位位元機能是 M. D. 的魅力所在，這也是我們加入 M. D. 的一大原因。對於 M. D. 的玩家而言，我們可說是讓大家久等了（笑），所以，這次我們不會再放棄大好機會了。

—— M. D. 的玩家和之前事業的對象層有所不同，您的看法爲何？

講 這一代的玩家都是從小就開始玩任天堂，對電腦可說早已得心應手，比那些一面賣、一面不得不致導他們商業遊戲的玩家還容易打進他們的世界。

——加入的第一波是 RPG 嗎？

講 是的。不久我們將推出 RPG 及模擬遊戲等的 2 大種類。我覺得這 2 者比動作、猜謎、射擊更適合形象殷實的公司名稱。執行製作的我們也比較喜歡這 2 大種類。畢竟，不喜歡就無法做得好啊！如果純粹以 " 可以賣的商品 " 的角度來考慮的話，豈不太無聊了嗎？

——開發成員……。

講 基本上，現在是外包成員在進行。目前正在加緊趕工，因此，我們動員了大批的人員來從事。在此同時，我們也希望在內部能建立起足以獨立製作的體制。

——至於 CD － ROM 、GAME GEAR 、 MODEM 等方面的發展如何呢？

講 CD － ROM 方面，在企劃工作上，我們曾經參與 PC － Engine 軟體的共同開發。

GAME GEAR 方面，由於價格低、又是彩色，所以實在很有魅力。只是，SEGA 也在 GAME GEAR 軟體方面投注了相當大的心力了……。

MODEM 方面，雖然我們覺得很有趣，不過，卻必須花費大量的電話回線使用費。照這樣看來，將 2 台 M. D. 直接結合，使用 2 台電視來玩，花錢可以省一點哦（笑）。以模擬遊戲爲例，暫且不談可以互相玩的方面，就以可以輸入情報的系統軟體，就已經是非常有趣的了。如果對戰軟體可以在 1 個畫面上，出現 2 個以上的不同的畫面，那麼，這個軟體一定會成爲人人稱奇的寶貝。我想有這種構想的人一定也不少吧！

另外一點，講談社對任何事情都願意嘗試，非常富有挑戰創新的精神。

——接下來，請談談加入第 1 波的軟體好嗎？先說明它的標題名稱，好嗎？

講 名稱是「 Blue Almanac 」。 Almanac 的意思是指記載天體的運行、潮水的漲退等的曆書。

——製作情形如何呢？

講 進行大致順利。預定在春季發行之事絕對不會延期，因此，目前我們正加趕工之中。

戰鬥場景的動畫部分，已全部完成，不久就可以進行魔法部分了。

——賣點是戰鬥場景的動畫嗎？

講 是的，我們對這點非常用心在做。我想，似乎是有點走火入魔嘍（笑）！大體而言，就是向選定的敵人發動攻擊的戰鬥場景。其中，對付斜向移動的敵人時，也要橫斜移動。

在聲音方面，也下了不少功夫哦！ 7 個星系中，每一個都不一樣，另外，還有大叫的聲音，在此之前的 RPG ，很少有叫出聲音的，因此，非常值得大家期待哦！

——該遊戲的世界觀是什麼？

講 基本上，我覺得這是一個科幻的世界，可以令人非常快樂的地方。

總之，我們不想再做勸善懲惡的東西了。因此，並不是太空戲劇之類的作品，而結局時打倒敵人留下一個謎團的遊戲，則顯得有點單調，還是那種結局出人意料之外的遊戲，比較引人入勝！

——那麼，是不是會有續集呢？

講 由於它是原創作品，因此，我們也考慮過Ⅱ的續集。但是，目前還沒這個打算。



——似乎是一部充滿自信之作哦！

講 我們有這個自信，這陣子以來，我們自己也開始覺它真的是很有趣！

在聽過業界和玩家的評價之後，我們更加賣力了。

——最後，請對 M. D. 玩家說幾句話吧！

講 首作真的是一部非常好玩的作品，請大家一定要多多支持與期待哦！

講談社加入第 1 波軟體

Blue Almanac（母星探索）

預訂 4 月發售／價格未定／ RPG 8M Back up 卡

完全動畫的戰鬥背景。參考任天堂的 FF 系列作品之作，一看照片就知道，以劍向敵人攻擊、並運用魔法戰鬥的遊戲。而且，敵人還會從背後攻擊哦！





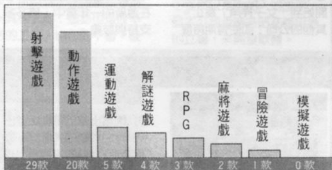
'90年 SEGA M.D. 軟體總回顧

1990年已經結束了。在過去的一年中，對M.D.的使用者而言，是極爲重要且振盪不安的一年。相信各位難以忘懷去年的年終，M.D.籠罩在超級任天堂的無名恐怖之中，又要憂心忡忡的喃喃自語，是否會重蹈 master system 的覆轍！但是，一款TECNO SOFT的軟體「閃電出擊III」又將M.D.的主機銷售量大幅往上提昇。這款M.D.的原創版軟體，不僅在M.D.迷心中得到很大的讚譽，甚至在M.D.使用者以外的玩家中，也得到了激烈的迴響。

接下來，就讓我們一起來回顧一下這激盪的'90年，所有的軟體情況吧！

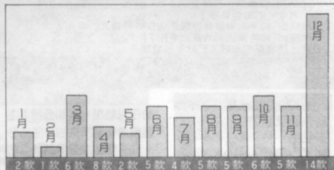
遊戲的種類

提到遊戲的種類，M.D.所要強調的是硬體性能比其他家庭用的遊樂器機種更進步！所以較偏向於動作遊戲及射擊遊戲。而M.D.的最終目標，在於「只要一提到射擊遊戲，人們就會想到M.D.」。



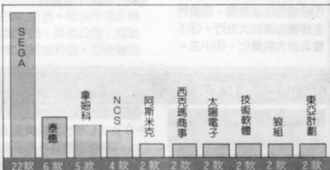
每月發售量

由於考慮到避免和勇者鬥惡龍碰頭的關係，所以2月份的軟體數量極少。而12月份正值聖誕節和元旦假期，小孩子們手上也有多餘的錢可以買遊戲卡帶；因此，12月份的軟體數量大幅登昇。但相對的競爭也很激烈。



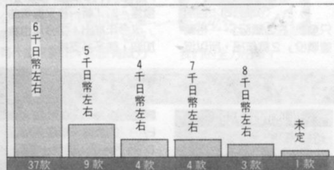
廠商推出數量

仍以ＳＥＧＡ獨佔鰲頭。但是，這其中也包含了由外製而經ＳＥＧＡ銷售的軟體；所以實際經由ＳＥＧＡ製造的軟體，數量可能不多。而泰德、拿姆科、ＮＣＳ等，在ＰＣＥ上活躍的廠商，在ＭＤ上也極爲活躍。



軟體的價格

以每款６千日幣左右所推出的軟體佔多數。雖然稍貴了些，但這是隨著容量的擴大，導致價格的提昇；站在使用者的立場來說，不也是可喜的嗎？但是最近拿姆科及ＳＥＧＡ的新作則都在４千日幣左右！



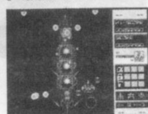
總評

雖然ＭＤ在硬體方面的發展，受到歡迎且受到玩家們的肯定，這是衆所周知的。但是，當然大家更期待M.D.能在其他種類的遊戲上投注心力。如果說硬體的規格優秀，也一定要能運用到遊戲上面。希望能夠貫通「只要一提到射擊遊戲就想到M.D.」的境界，而不要變成「M.D.只有射擊遊戲」的地步。

至於製造廠商所要推出的遊戲，希望能作更進一步的嚴格省思，與其胡亂地製造出大量品質拙劣的遊戲軟體，不如設計些精緻軟體！


⬆「閃電出擊III」更鞏固了ＭＤ受歡迎的寶座。

⬇一直不斷推出軟體的拿姆科公司，最近的新作品是「魔種」。



M.D.廠商，過去的一年及新的一年的問卷調查

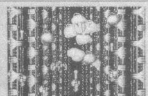
質問項目

①請回顧過去一年中所發售的M.D.軟體？
②對'90年的遊戲業界，有什麼印象？
③關於M.D. MODEN的發售及預定於今年推出的CD-ROM、IBM-PC／AT互換機種，有話要說？
④請預測今年的遊戲業界？
⑤舉例說出'90年遊樂器業界或是M.D.業界重大的事件？
⑥舉例說出'90年貴公司的重大事件？
⑦最後，請簡單的告訴我們新年的期望。

阿斯米克

推薦的新軟體

霹靂先鋒



M.D.的第一款縱向多重捲軸射擊遊戲「霹靂先鋒」。

①本公司：從「立體空戰」開始到「女子摔角」爲止。其他的公司：即使有期待度很高的軟體發售，也沒有引起市場爆發的膨脹，令人相當意外。②應該說是戰國世界，遺留下的一場激烈的波動吧！③CD－ROM 全憑軟體的功力。IBM PC/AT互換機種的推出勢必拉攏個人電腦的玩家。④將是亂世。⑤1.超級任天堂的發售。2.「女子摔角」的發售。⑥「女子摔角」的開發延期。⑦在這新的一年當中，請多多支持與鼓勵。

狼 組

推薦的新軟體

斬～夜叉圓舞曲



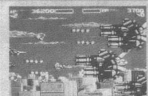
斬～夜叉圓舞曲是本公司模擬遊戲系列佳作，敬請期待！

①本公司：目前只發表「F Z 戰記」、「格蘭達戰役」2款作品，所以沒有任何感想。其他公司：由遊樂場移植而來的作品過多。②不管在家庭用遊戲或個人電腦上，移植的太多，而原創作都沒有了。③多少會比較好，但是結果還是要憑軟體的功力了。④超級任天堂達到高峯。⑤1.「俄羅斯方塊」不能發售。2.狼組加入。⑥「F Z 戰記AXIS 」發售。2.「斬～夜叉圓舞曲」改今年推出。⑦今年也會加油，請多多支持。

KANEKO

推薦的新軟體

空戰剋星



敬斯期待「空戰剋星」的M.D.版，有双重捲軸哦！

①移植的花朵盛開。②業界全體彎曲捲軸大流行。③不會有很大的變化。④小吉。⑤1.閃電出擊的電動版推出。2.彎曲捲軸的大流行。3.「俄羅斯方塊」的海盜版出現。⑥1.KANEKO 美國分公司開設。2.從海外而來的新社員相繼入社。3.從海外來的新社員相繼轉入他界。⑦目前公司內的上上下下都充滿了射擊的氣氛。這樣的KANECO請 不要錯過！

九娛貿易

推薦的新軟體

超級飛狼



雖然發售延期了。但今年發售的「超級飛狼」請多多指教。

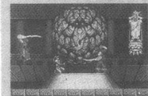
①本公司：目前尚未發表，所以沒辦法說什麼。②遊戲主機的小型化。③沒有特別的影響。④？⑤M.D.加入廠商的擴大化，GAME GEAR 的發售。⑥加入M.D.行列。⑦以開發出電玩迷喜愛的軟體爲努力方向。



GAME ARTS

推薦的新軟體

魔術師傳奇



「魔術師傳奇」。有如電擊般的潑辣射擊遊戲。

①本公司：「麻將道場」發售。其他公司：其他加入的各個廠商，對硬體已漸熟悉，使得M.D.市場更加活絡。②很多ACT 的遊戲。RPG及SLG也比較齊全，'91 年的種類會更多彩多姿吧！③CD-ROM畢竟是CD-ROM。希望能將IBM/PC AT 互換機種可用來開發軟體。④應該會將以8M爲主流，追求更高品質吧！CD-ROM的展開也被期待著。⑤1.M.D.突破100萬台。2.8MROM 軟體發售。3.CD-ROM 發表。⑥1.與美國公司業務合作。2.加入M.D.行列。⑦不分晝夜的努力加油中！

講談社

推薦的新軟體

母星探索



充份發揮了動畫戰鬥及聲音合成等機能魅力的極品。

①本公司：春天會推出第一作，所以現正在開發追著跑。其他公司：想必也是很辛苦的工作，也作的不錯。很感動！②超級任天堂的原因和加入不安要素的複雜一年。③不是只有硬體往前直衝，如果軟體不能跟進的話，……。④超級任天堂造成很大的威脅。⑤1.GAME GEAR的發售。2.本公司加入M.D.。3.8MROM的供給(開發較為輕鬆)。⑥1.加入M.D.遊戲業界。2.開發進度的壓力，製作人員相繼倒下。3.預定發售的產品延期。⑦雖然只是剛加入的生手，但本公司會時時站在使用者的立場，來開發軟體。

拿姆科

推薦的新軟體

暴力足球



以美式足球為藍圖的未來型運動。

①本公司：加入M.D.後的第一年，對於這個硬體的性能，要如何活用，有妥當考量的一年。②整體而言新規開拓不足的一年。拿姆科也不例外。③目前尚不知道。④幾乎都以硬體為主，接下來應該是軟體才是重頭戲的一年吧！⑤？⑥1.加入M.D.行列。「西洋封神榜」的發售。2.在鈴鹿大賽中，經常可看到namco的名字。⑦雖然拿姆科製作的成績不是很理想，但對本公司而言，開發遊戲却是一件大事。今後，請各位多多"玩玩"拿姆科吧！

日本通訊網路

推薦的新軟體

夢幻戰士III



極受好評的軟體。只有在M.D.版上才加入了原創版的舞台。

①本公司：加入後的第一波「空魂」發表。而且市場反應相當不錯。其他公司：電動版廠商相當的強。②硬體的發售有很強烈的印象。與硬體的活潑比較之下，軟體似乎沒什麼精神。③硬體性能的提高，雖然很值得欣慰，但是使用者的荷包，更值得擔憂。④個人電腦軟體廠商的加入增加。⑤？⑥1.加入M.D.行列。2.企業界的暴力3.公司到夏威夷旅遊。⑦開發出使用者歡迎的軟體。

休曼

推薦的新軟體

休曼摔角



本公司的遊戲，款款值得推薦。

①本公司：加入M.D.。其他公司：很努力！②以任天堂開始，以任天堂結束。③沒有什麼大變化。④沒有威力的東西，會被淘汰。⑤休曼加入M.D.。⑥「茶茶丸大冒險」終於遊戲化。⑦請靜待



我們的全力出擊！

MICRO NET

推薦的新軟體

凱撒大帝



「凱撒大帝」總而言之，一定不能錯過。

本公司：「連珠拚盤」請多多指教。其他公司：在大量的軟體當中，却很少令人感動的軟體。②市場的目標愈來愈狹小。毫無意義的使難易度增高，不是良策。③不能保持Down load後的資料，價值也在一半以下。在CD-ROM，M.D.應不會有所改變吧！TERA是很值得期待的，但軟體較能得手，也很令人擔憂。④CD將成為主流。⑤……⑥1.租金大幅度提昇。2.在美洲設立分公司。3.工作人員增加一倍。⑦請熱烈的守候著我們！

美賽亞(NCS)

推薦的新軟體

魔甲騎兵



「魔甲騎兵」。請多多指教。

本公司：倉庫番、重裝機兵、地獄火。其他公司：難易度的設定提高。②軟體的開發日益艱辛。③對脚本的批判增加。或是老套的移植。④使用者及廠商都生氣勃勃。⑤1.強力的16位元對抗情形出現。2.RPG的發售。3.TERA規格公開。⑥發售日一再延期，已經搞不清楚，如何是好！⑦NCS出品，玩家有信心。吔～～

UNIPACC

推薦的新軟體

風之鎮魂歌



嗯～～反正還早嘛！（騙人。又想搞一次緊急推出？）

①本公司：希望能推出更好的作品。其他公司：SEGA計劃的軟體及技術軟體都相當厲害（尤其是「出擊飛龍」及「閃電出擊III」）②去年底的SFC推出，搞得許多軟體公司都措手不及。③CD-ROM應該還不錯吧！④狂熱者和一般玩家，應該有明顯的劃分。⑤1.CD-ROM發表。2.IBM-PC／AT的TERA發表。3.出擊飛龍的發售。恭禧！⑥UNIPACC加入M.D.行列(啊！不要丟石頭。)⑦成立至今不到一年的新公司，爲達成各位的願望。加～油！

三立電氣

推薦的新軟體

格鬪宮殿



今年的軟體還不能發表。總之，「格鬪宮殿」請多多指教。

②硬體的機能日益精良。③沒有多大的製化。④表面上看起來不錯(眞實的設計)的遊戲增加了。⑤1.「超級摩納哥賽車」的發售2.「格蘭達戰役」在M.D.版上推出3.米老鼠出現在M.D.遊戲上。⑥「格鬥宮殿」的推出。①今後朝原創版作品之推出努力！



西克瑪商事

推薦的新軟體

超級高爾夫



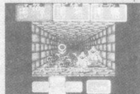
軟體「超級高爾夫」。(是高爾夫喔！是彩色的喔！是G.G.喔！)

①本公司：由'90年開始加入。成績還算可以。其他公司：大概還是SEGA推出的軟體較吸引人。②相繼出現的新機種硬體的活躍登場。③沒有意見！④沒有意見！⑤超級任天堂的登場。⑥向新機種的硬體挑戰。⑦倍受矚目的西克瑪。請多多指教！

SEGA

推薦的新軟體

光明與黑暗



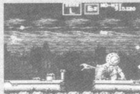
這款RPG相當有看頭！ACT的最高傑作「音速小子」也很棒！

①本公司：發售後已經過2年多了，軟體開發的豐富陣線及品質也愈趨穩定。其他公司：提昇各加入廠商的品質，當是SEGA公司的當務之急！②8位元機種的沒落。16位元主機的興盛。③基本上相互不干涉。目前各主機的市場正邊擴大，邊提昇相乘效果的成果。④以軟體的力量決勝負！⑤1.M.D.突破1百萬台。2.其他加入廠商正統化。3.摩納哥賽車打破歷代記錄的高範圍販賣。⑥1.GAME GEAR發售。2.開設遊戲圖書館。⑦今年也將更充實。預必多加注意RPG、SLG的大作！

泰德

推薦的新軟體

太空戰鬥機 II



「太空戰鬥機 II」請多指教！

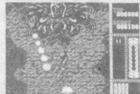
①本公司：去年開始加入，相當滿意。其他公司：都很賣力！②新硬體的衝擊。③？④我不是預言家。⑤泰德的加入。⑥？⑦去年謝謝大家的支持。今年也請多多指教。



技術軟體

推薦的新軟體

魔域爭輝



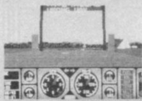
「魔域爭輝」請多多指教！

本公司：時間眞快，已經2年了！至去年底共有4款遊戲。②軟體的數量過多。③沒有對抗超級任天堂的機器，所以沒有變化。④依超級任天堂發展情況而定。⑤超級任天堂發售。⑥公司內喜事連連。新的辦公大樓似乎要蓋，却又沒蓋。⑦超級任天堂的軟體和M.D.的軟體相較之下，如何呢？今年又是很值得期待的一年。電動版的閃電出擊III AC，也要玩玩喔！

TENGEN

推薦的新軟體

Hard Drivin' 超級駕駛



'91年的預定…。秘密。

①本公司：超級駕駛一流！其他公司：「戰國傳奇」、「魔法寶石」與天肯的「旋轉方塊」、海盜版的「俄羅斯方塊」。以上四款遊戲都不錯！。②SFC和掌上型機種推出，變化無窮的一年。③依軟體來決勝負吧！④粗製濫造的廠商不見了！（很欣慰吧！）⑤1.TENGEN加入M.D.。2.TENGEN發售「超級駕駛」。3.GAME GE-AR現身。⑥和「旋轉方塊」的設計師投入遊戲開發！⑦TENGAN的方針是〝重質不重量〞。今後將步步爲營．謹愼開發。請多多指教。

電波新聞社

推薦的新軟體

賽車追逐戰



可能會來不及，不過總之「賽車追逐戰」請多多指教。

①本公司：對支持「衝破火網」的衆多玩家，獻上12萬分的謝意。其他公司：大家都很拚命。②事實上雖然有許多軟體推出，但還是覺得缺少什麼似的。③有話題性。推出能活用硬體的軟體，是主要的關鍵。④很幸運的硬體日益進步。接下來今年應該是期待軟體的一年吧！⑤1.其他軟體廠商的相繼加入。2.G.G.發售。3.MEGA MODEN發售。⑥1.電波新聞社創立40週年。2.以「衝破火網II」加入M.D.。3.M.D.周邊硬體的發表。⑦使用者的鼓勵，是最好的糧食。今後也請多多指教。

東亞計劃

推薦的新軟體

ゼロウイング(未定)



目標完全植植。敬請期待！

①本公司：「鮫！鮫！鮫！」得到很好的評價。對新的一年也有很好的激勵作用。其他公司：在M.D.上的軟體仍太少。②沒有很強烈的感受。③加強了在其他機種，所沒有的附加價值，所以使用的人或許會覺得有趣。最主要的是，外部的記憶體制問題。④超級任天堂的誕生中在硬體的發展舉足輕重。⑤1.東亞計劃發售M.D.軟體。2.超級任天堂發售。3.M.D. MODEM發售。⑥1.社長成家。2.本公司的製品在家庭用遊戲機上發售。3.第一次製作電視廣告。⑦今後也請多多指教。

東寶

推薦的新軟體

HEAVY UNIT 異形鐵人



'91年的預定未定。

⑥1.IBM-PC的TERA登場。⑦身爲東寶株式會社，映像文化的分支企業，在遊戲軟體方面，也會更重視視覺面及提供更充實、更愉快的軟體。所以，請期待東寶的最佳獻禮。



特雷克

推薦的新軟體



「究極虎」。難易度設定爲8個階段。

①本公司：以射擊及動作爲主流。其他公司：一樣。②解謎遊戲勢力增強。③使用者的層面應該會增廣吧！④硬體和軟體，然後製作廠商甚至連軟體銷售公司，都會無情的被淘汰。⑤1.M.D.國內市場部分擴大。2.C.D.ROM 發表。3.其他軟體廠商的躍進。⑥1.「原子機器童」終於發售！2.人數增加。3.搬家了。⑦今年也請多多支持特雷克。

太陽電子

推薦的新軟體

紫禁城



解謎遊戲的紫禁城，在M.D.及GAME GAER上都會發售。

①MODEM相關話題不斷的一年。②漸漸的品質精良的軟體，已經愈來愈齊全的感覺。③超級任天堂大出風頭的感覺。④不知道。⑤無可避免的，超級任天堂，成爲最受矚目的機種。而在這當中，從M.D.開始到其他機種的逆襲，也是衆所期待的……。⑤在某方面來說，超級任天堂的發售，可算是最大的事件。⑥和上同。⑦仍然陷於苦戰當中，但敬請各位期待「超級幻想空間」的推出！

XE-2SG

MEGA DRIVE 超強專用搖桿



SG-3600

M.D.的專業級連射控制搖桿

慢動作裝置加獨創超強火力按鈕的破關利器

4大功能：

- 8方向控制自如。
- 慢動作SLOW功能，遊戲再難也不怕。
- 具自動連射按鈕(POWER PAD)。讓你玩得勇猛、玩得輕鬆。
- 高速連射呈一直線，絕不斷斷續續。





豐冠電子股份有限公司

FENG KUAN ELECTRONIC CO., LTD.

CHANG HUA POX.368 TAIWAN, R.O.C.

TEL：(04) 7627926・7627924

FAX：(04) 7613391

電玩**內行人**的**貴賓卡**

您擁有這一張會員卡，就可享有全省2001連鎖店的各項優待，您的身份當然不一樣。



● 參加會員，請洽各連鎖店，一卡在手，全省通用。
● 贈送卡帶最新目錄(完全免費)歡迎到各連鎖店索取。

公開標價・誠實經營

- 我們敢公開標價，因爲我們連鎖店進貨便宜，也賣得便宜。
- 因爲我們公開標價，所以在2001買賣交易，絕不會受騙，不會吃虧，您最放心。

歡迎卡帶交換

- 交換卡帶，只須付差額及交換服務費。(交換卡帶也是公開標價)
- 不是在2001連鎖店買的卡帶，也可以到各連鎖店交換。
- 連鎖店會員交換卡帶，可享有優待。

歡迎參加會員

- 2001會員卡，在全省各連鎖店都可使用。
- 持2001會員卡，在各連鎖店都可享受優待。
- 會員委售中古品時，都免繳「手續費」。

中古品委售服務

- 2001連鎖店的中古品，委售服務費最低，買賣中古品，到2001對您最有利。
- 每天有許多電玩內行人到2001尋找中古品，在此交易最快速。

2001 電視遊樂器 連鎖店

加盟店募集中

資格：

1. 須認同「誠實經營・誠意服務」的理念
2. 必須是電視遊樂器專賣店（兼賣店恕不接受）
3. 欲創業者可以輔導開業。

● 每一商圈地區，只限一家。

成功的經驗，賓主盡歡的經營

加盟連鎖店，可分享廣告企劃、促銷活動企劃、資訊流通、聯合進貨、經營改善指導、店員訓練、降低成本、創造利潤…等實質利益；使您與您的顧客都各蒙其利，賓主盡歡。

台北 / 民生店：台北市富錦街498號(民生社區) (02)762-0385
松江店：台北市松江路362巷28號(民權東路口)(02)581-1773
新店市：新店市中正路282號之5(中正國宅)(02)913-1759
中和店：台北縣中和市安樂路15號(南勢角)(02)942-1515
三重店：三重市信義街45號(中央夜市旁)(02)973-0530
新竹 / 哈雷店：新竹市光華路東路43號 (035)32-0148
南投 / 民生店：南投市民生街43號(三角公園旁)(049)23-3563
台南 / 台南市：台南市海佃路一段213巷43號 (06)259-5571
高雄 / 岡山店：岡山鎮前鋒路15號(仁壽橋附近)(07)622-3694

電話中恕不報價，請見諒！

賀 新竹 / 哈雷店開幕





● 加盟連鎖店申請表函索，捷足先登
來函請寄：台北市松江路362巷28號一樓 黃經理

● 爲保障加盟店，商圈範圍內，不再授權第二家，以登記順序並經核準者優先。

● 商標未經授權不得使用，以免觸犯商標法。